

# POWER PLAY

## ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

**GESCHAFFT:**

**DAS SPIEL ZUM FILM (TEIL 2)**

**ENDLICH:**

**DER KINOHIT AUF VIDEO**



## 100 NEUE SPIELE-KNÜLLER

**BRANDHEISS:**

**ERSTER BERICHT VON  
DER CHICAGO-MESSE**

## MEISTERSTÜCK

**SENSATIONELL:**

**JETZT 65536 FARBEN  
AUF DEM BILDSCHIRM**





## 4 LEGENDÄRE HELDEN · 1 SUPERZUSAMMENSTELLUNG

### LICENCE TO KILL

Bond ist wieder da! Sein Ziel: flache an Sanchez, dem niederrichtigen, tickischen Drogenboss. Kennt Sie die Hinterlassenschaft und das Ziel erreichen?

"...mit seinen hervorragenden Grafik- und Geräuscheffekten ist dies das bisher mit Abstand beste Bond-Spiel... Auch als grandioses Spiel auf eigenem Fuß stehen. "Computer & Video Games



### BARBARIAN II

Ein gadenloner Gemetzel. Tückische Fallen und schlagende Ungeheuer warten in den Versteinen von Ork. Der wahrgesetzte Held, der je für das Heimcomputer geschaffen wurde.

"Bei weitem die beste (und blutigste) Kampfkarte... "Zapp 84



### THE RUNNING MAN

Die Show geht ab! Schau dem Tod ins Auge in der gefährlichsten Fernsehshow aller Zeiten!

"...als perfektes Computerspiel... eine tolle Sache" "Vest Simons



### STAR WARS

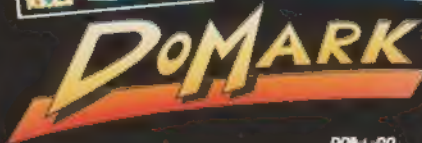
Fliege mit Luke Skywalker, dem größten aller SF-Helden, eine fieserwachtende Mission: ein letzter Versuch, Dark Yaders Stützpunkt, den Death Star, zu vernichten.

"Klassischer Film. Klassische Spielhandversion. Klassisches Spiel" Computer & Video Games



### Amiga & Atari ST Bildschirm Fotos

The Running Man: © 1989 Tait Entertainment Medien Pictures/Kelco British Productions.  
 © 1989 Grandstar Entertainment Ltd.  
 Barbarian II: © Palace Software 1989  
 Star Wars: © & © 1987 Lucasfilm Ltd & Atari Games  
 License to Kill: Distributed by MGM/UA Distribution Co.  
 Das Logo Symbol: © 1982 Empire, S.A. and United Artists Company. All Rights Reserved.  
 Artwork & Packaging © Domark Ltd 1989



Veröffentlicht von Domark Ltd. Vertrieb: **DOMARCO**  
 Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M-90 Tel: (069) 706050

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cass, disk) Amstrad (cass, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128



## Partytime

**S**ommerzeit ist Partyzeit: Das dachte man sich auch bei Nintendo und lud zur großen Sommerpräsentation in den Steigenberger Hof in Frankfurt ein. Martin, Volker, Heinrich und Anatol fuhren nach Frankfurt, um Nintendos erster europäischer Pressekonferenz beizuwohnen — zu lesen auf Seite 20.



Von rechts nach links:  
Die Programmier-Giganten  
Anita Sinclair  
("Wonderland"),  
Cris Crawford  
("Balance of the Planets")  
und Peter Molnayeux  
("Populous")

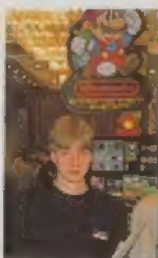
**K**urz darauf flog Anatol nach Chicago, um sich die neueste amerikanische Software auf der CES-Messe zu begutachten. Schon im Flugzeug traf er auf liebe alte Bekannte. Die "Götter der Software-Szene", die Chefs der drei größten deutschen Distributoren Adi Boiko (Bomico), Jürgen Goeldner (Rushware) und Hans-Joachim Krusche (Ariolasoft) trafen sich zufällig im selben Flugzeug. Man witzelte: Wenn der Flieger jetzt abstürzt, dann gib't in Deutschland nächstes Jahr keine Software zu kaufen.



Chicago enthielt  
die neuesten Spiele

**F**risch dem Flieger entstieg, schaffte es Anatol diesmal nicht, sich aus seinem Leihwagen auszusperren, dafür war's die Zimmertüre, die das Adrenalin nach oben pumpte. Als Anatol die Türe mit der Nummer 134 öffnete, fand er dahinter eine solide Ziegelmauer. Nach ungläubigem Starren, und fünfmaliger Versicherung, daß er an der richtigen Türe stehe, klärte der Portier das Rätsel: "Oh Pardon —

Das Zimmer gehört inzwischen zu einem anderen Haus. Die haben den Raum einfach zugemauert...". Anatol bekam ein neues Zimmer, den passenden Schlüssel und seinen wohlverdienten Schlaf. Den Messebericht, ohne verbarrikadierte Tür, findet Ihr



Party und  
Präsentationen:  
Die Redaktions-  
mannschaft  
auf der  
Nintendo-  
Pressekonferenz



Drei Hasenbären:  
Marc Crowe,  
Anatol und  
Scott Murphy

auf Seite 8. Ein paar Schnappschüsse, die nicht den Weg in den Bericht machten, bekommt Ihr auf dieser Seite zu sehen.

**M**artin ist auf der Suche nach einer Neuen — Konsole, natürlich. Unser Videospielperte, der so ziemlich jede Konsole zu Hause hat, vermisst schmerzlich das "Creativision" mit Spielmodulen. Wenn jemand von Euch sich für einen guten Preis von diesem Alt-Videospiel trennen will, soll er bitte in der POWER PLAY-Redaktion anrufen oder einen kurzen Brief schreiben.

Bis zur nächsten Ausgabe.



Bonk:  
Anatol mit dem  
NEC-Maskottchen

Ever *Power-Play-Team*





**117** Volle Konzentration: Denkspiele unter der Lupe

**8** Immer lächeln: "Les Manley in: Search for the king" schlägt in die "Larry"-Kerbe

♦ 8 ♦

## Aktuell

■ Kalter Wind und heiße Software: Neuheiten von der Chicagoer CES-Messe	8
Neuheiten aus der Software-Szene	20
Eine Legende kehrt zurück: Alles über M.U.L.E.	24
■ Zurück in die Zukunft II: Der Film, das Spiel	26
Nintendo-News: Ab sofort Game Boy in Deutschland	28
Crème de la crème	86
Neues aus der Comicszene	87
Musik, Bücher, Filme	132

## Unter der Lupe

■ Farbenpracht und Spielerausch: Neo Geo, die ultimative Spielmaschine	32
Digitale Grübeleien: Denkspiele klotzen ran	117
Super Grafx: Die "neue" PC-Engine	131

## Story

Sensible Software: Topspin und Amiga-Power	46
--	----

## Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	30
Gewinnt mit Pipe Mania	38
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico-Wettbewerb	45
Euer Forum: Club-Ecke	48
Leserbriefe	50
Impressum	68
High Score: Hall of Fame	85
Starkiller: Kann die Serie den Spannungsbogen halten?	88
Vorschau auf die kommende Ausgabe	134

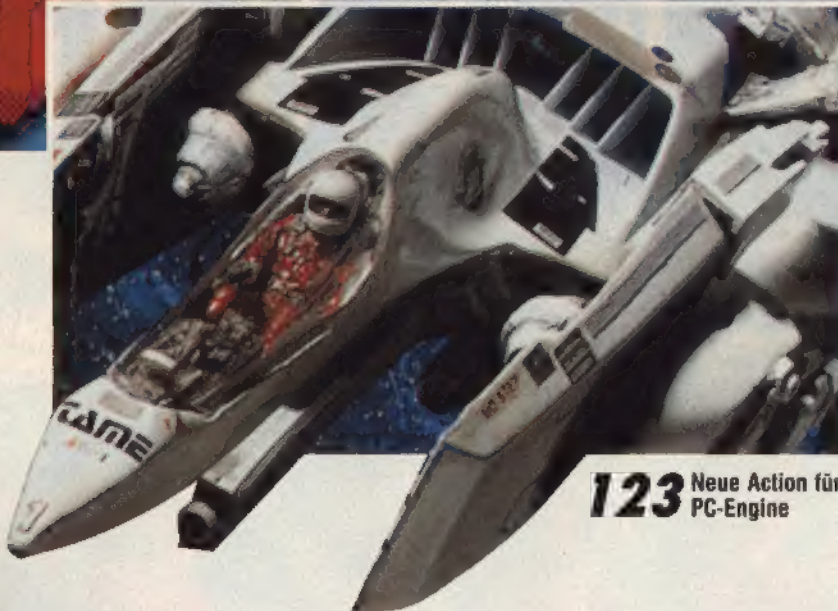
## Computerspiele-Tests

Secret of the Silver Blades	40
Bad Blood	42
Centurion	26
Imperium	94
Balance of the Planets	96
Kalahaan	96
Airport	98
The Plague	98
Flight of the Intruder	99
A.M.C.	100
Dynasty Wars	100
Fire and Brimstone	103
Ivanhoe	103
Final Command	106
Colorado	106
Projectyle	107
International 3D-Tennis	108
Treasure Trap	108
Pro Tennis	108
Faces	111
Welltris	111
Lin Wu's	112
Sunny Shine	112
Final Countdown	113





**8** Dinosaurier sind nur eine Attraktion unseres Messeberichts



**123** Neue Action für PC-Engine

## Kurztests

Klax, Their finest hour	114
Champions of Krynn, Cloud Kingdoms	114
Wipeout, Cyberball	114
Ghost'n Goblins, North Sea Inferno	114
F-29 Retaliator, Cloud Kingdoms	115
Tie Break, Domination	115
Defenders of the Earth, Second Front	115
Cloud Kingdoms, Ghost'n Goblins	115

## Videospiele-Tests

D.J.Boy	122
Whiprush	123
Barumba	123
Blue Blink	124
Formation Soccer	124
Ultima IV	126

Alex Kidd 4	127
Parlour Games	127
Tetris	128
To the Earth	128

## Kurztests Videospiele

Drop Rock, Popeye	129
Flappy Special, Blodia	129
Power Drift, Othello	129
Space Invaders, Puzzle Road	129
Batman, Dead Heat	
Scramble, Soccer Boy	130

## Power-Tips

Turrican	54
Kingdoms of England, Demons Winter	56

F-29 Retaliator, Bloodwych	58
Warhead, Populous	59
The Colonels Bequest	60
Ultima VI	61
LHX Attack Chopper	61
Xenomorph	62
Loom	64
Champions of Krynn	67
Dr. Bobo antwortet, POKE-Ecke	71

## Videospiele-Tips

Sidearms, Power Drift, Sokoban, Ghouls'n Ghosts, American Pro Football, Casino Games	72
Be Ball, Casino Games, Super Hang On, Simon's Quest, Rod-Land, Curse	73
Super Shinobi	74
Herzog 2, Track & Field II, Chips Challenge	76
<b>Clue-Book</b>	
Might & Magic II	77
Battle of Britain	81

■ Titelthemen





## DIE WERTUNGEN

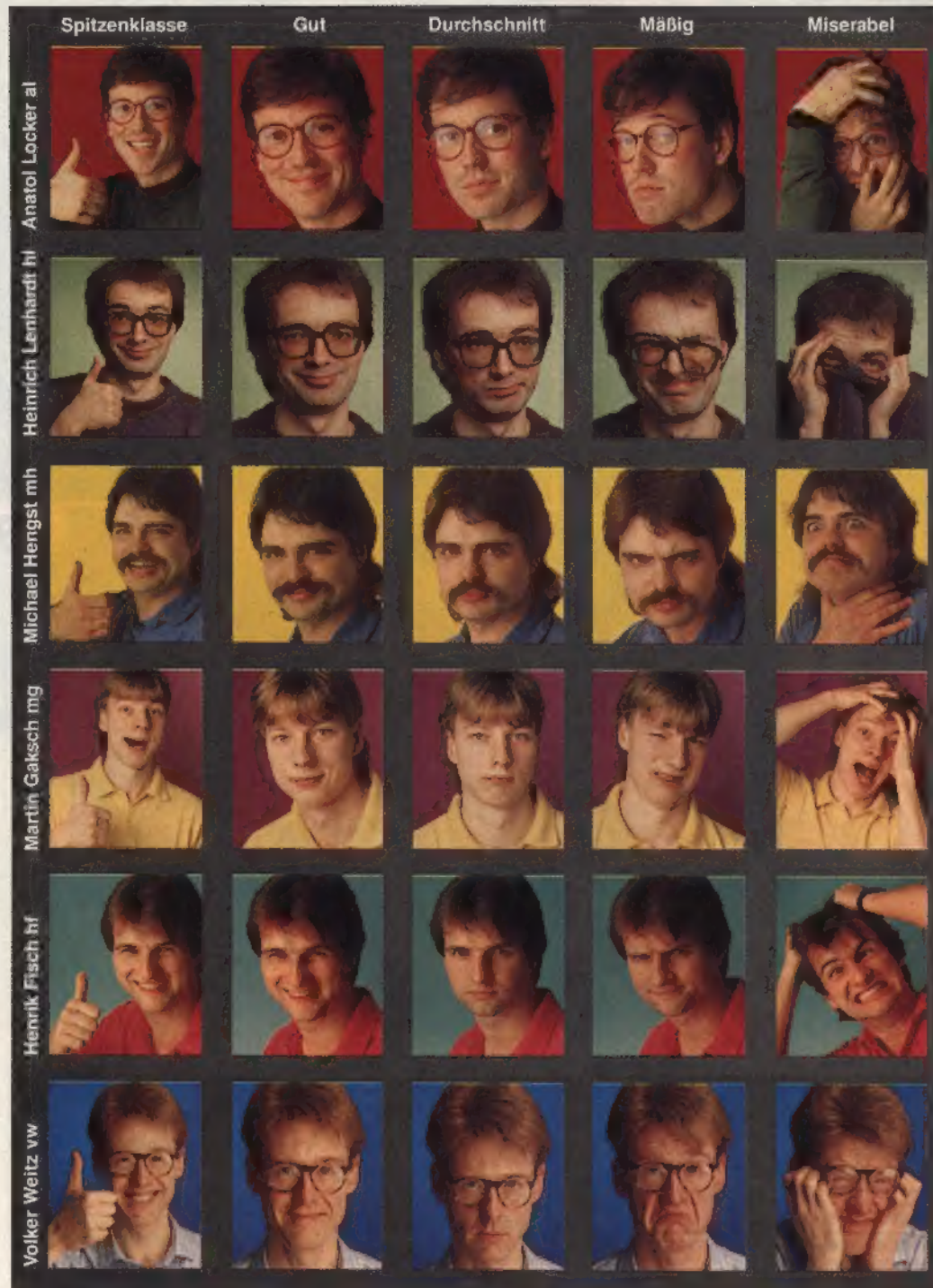
Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der **Grafik-Wertung** werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **Sound** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) sieht man ein Bild von dem/den



Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und **POWER-WERTUNG** werden von der gesamten Redaktion bestimmt.

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir eine Standard-Übersicht entwickelt: In unserem Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

1 — Die Softwarefirma, die das Spiel veröffentlicht hat.

2 — Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

3 — Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

4 — Die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird dies extra im Text erwähnt.

5 — Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-

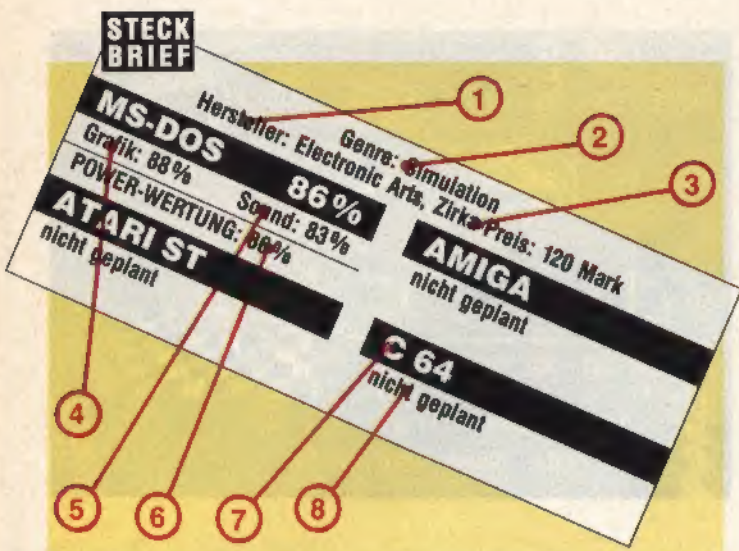
DOS-PCs bewerten wir den AdLib-Sound, wenn keiner vorhanden, den PC-Piepser.

6 — Die wichtigste Wertung: Der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.

7 — In dieser Spalte findet Ihr den Computertyp inklusive der **POWER-WERTUNG** für diese Version.

8 — Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (die Software-Firma will eine Umsetzung her-





Oben ist ein Muster des **POWER PLAY**-Steckbriefs abgebildet. Die genauen Erklärungen zu den Punkten 1 bis 8 findet Ihr im Text auf diesen beiden Seiten.

ausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das **POWER PLAY**-Prädikat und die **POWER PLAY**-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Ihr könnt sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die **POWER PLAY**-

Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *hl/al/mg*



Das obige Symbol ist das heiß begehrte **POWER PLAY**-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die **POWER PLAY**-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

## Software-Liebliche

Momentan spielt...

### ...Anatol Locker

"Ultima VI" (MS-DOS), "Puzzle Boy — Kwirk" (Game Boy), "Railroad Tycoon" (MS-DOS)

### ...Heinrich Lenhardt

"Railroad Tycoon" (MS-DOS), "Nemesis" (Game Boy), "Tetris" (Game Boy)

### ...Michael Hengst

"Railroad Tycoon" (MS-DOS), "Dragon Flight" (Atari ST), "Nemesis" (Game Boy)

### ...Martin Gaksch

"Phantasy Star II" (Mega Drive), "Klax" (Atari ST, Arcade), "Quarth" (Game Boy)

### ...Henrik Fisch

"Super Darius" (PC-Engine), "Psycho Chaser" (PC-Engine), "Legend of Fairhail" (Amiga)

### ...Volker Weitz

"Super Mario Land" (Game Boy), "Psycho Chaser" (PC-Engine), "Ultima VI" (MS-DOS)

## BRANDHEISSE SPIELE - EISKALTE PREISE!

### ST & AMIGA

Black Tiger	49 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Castle Master	49 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Chaos strikes back *	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
E-Motion	49 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
F-19 Stealth Fighter *	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
F-29 Retaliator	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Ghouls 'n Ghosts	49 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Giants (4 Titel)	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Hammerfist	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Hero's Quest 1 *	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Indy Jones Advent.	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
It came from Desert *	74 <sup>95</sup>	74 <sup>95</sup>
Italy 1990	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Kick Off 2	57 <sup>95</sup>	57 <sup>95</sup>
King's Quest 4 *	74 <sup>95</sup>	74 <sup>95</sup>
Leisure Suit Larry 3 *	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>
Mani Hunter 2: San Fr. *	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Midwinter	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Pipe Mania	54 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Pirates	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Player Manager	57 <sup>95</sup>	57 <sup>95</sup>
Rainbow Islands	49 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Resolution 101	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Rings of Medusa	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Sim City	82 <sup>95</sup>	82 <sup>95</sup>
Starflight	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Their finest Hour	82 <sup>95</sup>	82 <sup>95</sup>
Tiebreak	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Toobin' *	49 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Tower of Babel	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
TV Sports Basketball *	74 <sup>95</sup>	74 <sup>95</sup>
Wayne Gretzky Hockey *	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>

### C-64/128

	Kass.	Disk.
100% Dynamite (4 T.)	37 <sup>95</sup>	44 <sup>95</sup>
Castle Master	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
E-Motion	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Epyx 21 (3 Titel) *	37 <sup>95</sup>	44 <sup>95</sup>
Ghouls 'n Ghosts	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Hard Drivin' *	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Indy Jones Action	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Italy 1990	39 <sup>95</sup>	57 <sup>95</sup>
Klax	29 <sup>95</sup>	39 <sup>95</sup>
Maniac Mansion	29 <sup>95</sup>	39 <sup>95</sup>
Pipe Mania	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Sim City	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Super Wonderboy	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Toobin' *	26 <sup>95</sup>	32 <sup>95</sup>
TV Sports Football *	49 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>

### IBM PC

	3,5"	5,25"
Castle Master	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
E-Motion	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Hero's Quest 1 *	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Ind. Jones Advent.	82 <sup>95</sup>	82 <sup>95</sup>
Leisure Suit Larry 3 *	99 <sup>95</sup>	99 <sup>95</sup>
Loom *	66 <sup>95</sup>	66 <sup>95</sup>
Maniac Mansion	82 <sup>95</sup>	82 <sup>95</sup>
Midwinter	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Pipe Mania	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>

### IBM PC

Resolution 101	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Starflight 2	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Stunt Car Racer	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Their finest Hour	82 <sup>95</sup>	82 <sup>95</sup>
Tower of Babel	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Wayne Gretzky Hockey *	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Xenon 2 - Megablaze *	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>

### SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

	ST	AM
Alpha Max One *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Aquanaut *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Captain Blood	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Dugger *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Eye of Horus	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Fighting Soccer	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Hawkeye *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Highway Hawks	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Hotball *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Impact *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Joe Blade 2 *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Powerdrift	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Quantox	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Robbeary	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Rockford *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Star Ray *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>

### C-64/128

	Kass.	Disk.
Empire strikes back *	9 <sup>95</sup>	9 <sup>95</sup>
Football Manager *	9 <sup>95</sup>	9 <sup>95</sup>
Internat. Karate	9 <sup>95</sup>	9 <sup>95</sup>
Internat. Soccer *	9 <sup>95</sup>	9 <sup>95</sup>
Leaderboard Par 4	14 <sup>95</sup>	14 <sup>95</sup>
Marble Madness *	9 <sup>95</sup>	9 <sup>95</sup>
Space Harrier	9 <sup>95</sup>	9 <sup>95</sup>
Tau Ceti *	9 <sup>95</sup>	9 <sup>95</sup>

### IBM PC

	3,5"	5,25"
Boulder Dash	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Circus Games *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Impact *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Karting Grand Prix *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Millennium 2.2	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Star Ray *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Three Stooges *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
U.M.S *	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>

Über 55.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit 8 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:

- Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit \* gekennzeichnet).
- Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar; nur mit \* gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt.
- Ständige Ressourcenwahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XL/XLX, C-16, Plus/4.
- Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und bei eventueller Reklamation.
- Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.
- Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.
- Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 Artikeln sind Porto & Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!

**KINGSOFT**

Grüner Weg 26 · D-5100 Aachen  
0241/152051-52 · Fax 0241/152054





# KALTER WIND HEISSE SPIELE

Es war ein stürmisches Wochenende in Chicago. Mehr als 50 Tornados fegten über den mittleren Westen der USA. Häuser wurden zerstört, neun Personen starben, der Gouverneur von Indiana erklärte die Stadt Petersburg zum Katastrophengebiet. Kalt und stürmisch war's auch im benachbarten Chicago, wo der Wind die wohlgeordneten Frisuren der beanzugten Messebesucher durcheinanderwirbelte. Dafür gab's um so wärmere Überraschungen bei der Software. Es gab so viel Interessantes zu sehen, daß wir uns hier auf das Wichtigste beschränken müssen. Wenn Ihr also die eine oder andere Softwarefirma vermißt, gab's dort nichts umwerfend Neues. Wie immer findet Ihr eine Liste "Welches Spiel erscheint für meinen Computer" am Ende

des Messeberichts — sauber in tabellarischer Form.

## Acclaim

Acclaim, die vor kurzem den Elektronik-Riesen "Lyn" kauften, starten jetzt auch in Europa für das NES (Nintendo Entertainment System). Im September erscheint der Klassiker **Double Dragon II**. Im November kommen **Total Recall**, das NES-Modul zum sehenswerten Science-fiction-Film (Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle) und **Big Foot**, ein amerikanisches Autorennen mit großen Rallen und einer Menge netter Extras.

## Accolade

Bei Accolade gab es einige Überraschungen. Vor allem auf dem Adventure-Sektor versucht man, dem im Amerika gigantisch gewachsenen Softwarehaus Sierra mit den un-



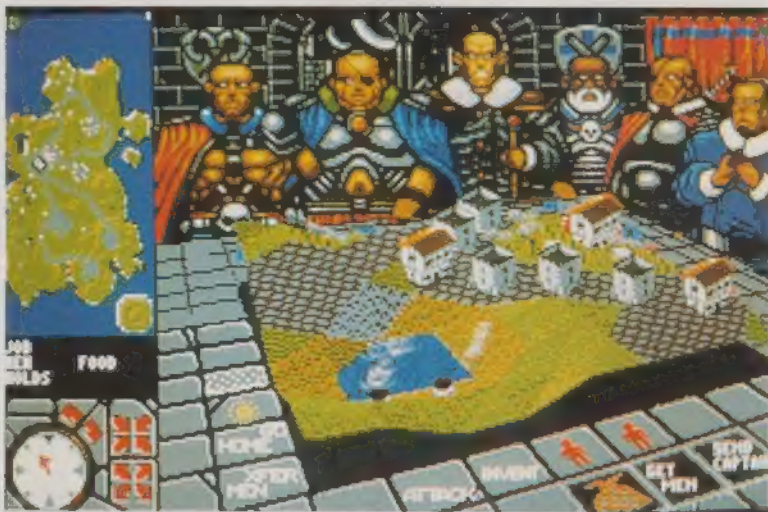


zähligen "Quest"-Spielen nachzueifern. Accolade geht mit zwei Titeln an den Start: **Altered Destiny** und **Les Manley In: Search for The King**. Beide sind ähnlich wie Sierra-Adventures aufgemacht, beide haben um die 80 Räume und verstehen ca. 1500 Wörter.

**Les Manley** ist ein typisch amerikanischer Durchschnittstyp, schmalbrüstig und nicht sehr smart — genau das Gegenteil eines Superhelden. Bei seinem ersten Abenteuer macht er sich auf die Suche nach dem "König der Unterhaltung". Dabei besucht er verschiedene Städte wie Las Vegas und New York. Die Grafik ist schön gezeichnet und erinnert an amerikanische Comicserien. Ob man an das unverkennbare Vorbild "Leisure Suit Larry" anschließen kann, wird sich zeigen. Programmierer ist Steve Cartwright, der uns schon "Hacker", "Hacker II", "Fast Break" und "Aliens" bescherte. **Altered Destiny**, das zweite Adventure, ist ein Science-fiction-Adventure des Altmeisters Michael Berlyn ("Suspended"). Die Spielfigur wird durch den Fernseher in einer anderen Dimension gesaugt; in der Welt hinter dem Schirm herrscht das Chaos.

Von Paul Ritchie, dem Programmierer von "Archon" und "Archon II", kommt **Star Control**. In diesem Strategiespiel versuchen ein oder zwei Spieler auf drei Schwierigkeitsstufen, Kontrolle über die Galaxie zu bekommen. Im Strategieteil rüstet man seine Schiffe aus, um sie im Action-Teil zerballern zu lassen. Wer das übersteht, gewinnt vielleicht ein Stückchen All auf der Sternenkarte.

**Stratego** ist ein witziges Strategiespiel, daß es schon seit geraumer Zeit als Brett-



**Auf der CES-Messe stand das Barometer auf Sturm: Neue Hard- und Software verheißt frischen Wind für Euren Computer. Laßt Euch frischen Wind um die Nase wehen...**

spiel gibt. Die Mac-Version gleicht aufs Haar dem Brettspiel-Vorbild. Gute Nachrichten für alle, die seit Monaten auf den Tüftel-Klassiker **Shido** warten: Accolade hat das Spiel für MS-DOS-PCs umgesetzt, eine Amiga-Version wird folgen. Man hat nichts vom Original (Mac-Version) abgespeckt: Sogar das Orakel ist noch da. Und noch zwei Golfspiele: **Jack Nicklaus Presents the Major Championship Courses of 1990** und der passende Kursdesigner **Jack Nicklaus' Unlimited Gold & Course Designer** dürften genügend Löcher für die Sommersaison bieten.



## Atari

Atari setzt voll auf das Lynx. Während des Testspiels wurde man von "Atarianern" unablässig auf die Vorzüge gegenüber dem Game Boy aufmerksam gemacht. Ein Mitarbeiter meinte sogar, die Batterien des Lynx würden für "knapp 18 Stunden Dauerbetrieb reichen" — die Kraft des Glaubens...

Eine Menge neuer Module wurden vorgestellt, die meisten davon waren Umsetzungen der Atari-Automaten-Klassiker. Im Sommer erscheint das hervorragende **Klax** sowie **Slime World**, ein nettes Action-Adventure um einen Helden mit Wasserpistole in einer großen, grusigen Höhle. Im Herbst folgen dann: **Paperboy**, **Road Blasters**, **Rampage**, **Xenophobe**, **Rygar** und **Warbirds**, eine Doppeldecker-Luftkampf-Simulation für bis zu vier Spieler. Noch nicht fest steht das Veröffentlichungsdatum für **Vindicators**, **Tournament Cyberball 2072**, eine Erweiterung des Klassikers "Cyberball" sowie **A.R.B.**.

## Cinemaware

Außer einem halbfertigen "Wings" und "TV Sports Basketball" gab's wenig Neues am Cinemawarestand. Doch die Crew um Bob Jacobs ist nicht untätig: Sechs neue Spiele sind für nächstes Jahr geplant. "Ich kann Euch leider noch nicht viel verraten", meinte Bob Jacobs, "aber eines ist sicher: Es wird ein Boxspiel geben."

## Electronic Arts

Viele Neuheiten gab's am Electronic Arts-Stand zu bewundern. Das wohl interessanteste Spiel heißt **Powermonger** und stammt von Bullfrog, den "Populous"-Programmierern. Dementsprechend auch der Look des Spiels: Wie in Populous laufen kleine Männchen über eine 3D-Landschaft, in der es Bäume, Wasserfälle, Dörfer und Berge gibt. Es regnet, schnell, hagelt; die Jahreszeiten vergehen. Man erhält Kontrolle über einen 20köpfigen kleinen Volksstamm, der gerade an der Nordküste gelandet ist. Spielziel: Den ganzen Kontinent erobern. Dasselbe versuchen die drei Computergegner. Wer will, kann bis zu vier Computer über Modem oder Nullmodem miteinander verbinden und so gegeneinander spielen. Programmierer Peter Molyneux meinte dazu: "Powermonger ist nicht Populous II — das kommt erst später. Wir hatten noch so viele Ideen, die wir in Populous nicht mehr unterbringen konnten, daraus entstand jetzt Powermonger. Das Spiel ist viel komplexer, man muß mit viel mehr Strategie rangehen. Beispielsweise hat jede Figur im Spiel einen Namen, einen Beruf und seine eigene Spiellogik. Wir wollen eine Art "Lebens-Simulation" programmieren; ich glaube, das ist uns gut gelungen". Powermonger wird Mitte des Jahres erscheinen. Erdbeben oder

andere Naturkatastrophen sind nicht vorgesehen.

**Gorbachev's Ace**, die neue EA-Flugsimulation, wird von Brent "LHX Attack Chopper" Iverson programmiert. Nachdem Perestroika den Eisernen Vorhang gelüftet hat, darf der Spieler jetzt in eine sowjetische SU-25 "Frogfoot" einsteigen. Gestartet wird in der DDR, dann macht man auf amerikanische Panzer Jagd. Im Cockpit gibt's allerdings keinen High-Tech-Ziellradar oder vollautomatische Raketen — pures, hartes Fliegen wird verlangt. Man arbeitet momentan noch am Feinschliff; das Spiel wird im wesentlichen alle Features enthalten, die schon "LHX" zum Hit machten.

## Epyx

Ein Klassiker kehrt zurück: Im September erscheint **California Games II**. Fünf Disziplinen werden die maximal acht Spieler bestreiten: Snowboard-Fahren, Jet Ski-Rennen, Skateboarden und Drachenfliegen sowie Body-Boarding, eine Variante des Surfs. Im Lauf des Jahres sollen die Computer-Umsetzungen von **Chips Challenge** folgen.

## Infocom

Traurige Nachrichten für alle Adventure-Fans: Infocom wird im März geschlossen. Unter dem Namen Infocom erscheinen jetzt Rollenspiele für das NES, die haben rein gar nichts mit den alten Adventures zu tun. Auch Legenden sterben...

## Interplay

Letzte Messe wurde es bekanntgegeben, jetzt wurden die ersten Grafiken gezeigt: Interplay programmiert an dem Rollenspiel zur "Der Herr der Ringe"-Saga. Ähnlich "Ultima VII" sieht man in **Lord of the Rings** seine Truppe aus einer schrägen Vogelperspektive, doch diesmal über den ganzen Bildschirm. Auf Mausclick erscheint ein Menü, in dem man verschiedene Parameter einstellt — da erinnert nichts mehr an alle "Bard's Tale"-Zeiten. Das Spiel wird zuerst für MS-DOS-PCs im Herbst erscheinen.

Etwas früher kommt **Battle Chess II: Chinese Chess** in die Läden. Statt den herkömmlichen Schachfiguren kämpfen jetzt chinesische Mandarinen um die Macht — und das auf einem leicht abgewandelten Schachbrett. Wenn eine Figur geschlagen wird, wird sie auf dem Schirm in kleine Scheibchen zerlegt.

## Interstel

**Armada 2525** ist ein Strategiespiel, das verwöhnte Liebhaber dieses Genres ein zufriedenes Grinsen entlocken wird. Man kontrolliert im Jahr 2525 eine Gruppe von sechs Personen; man muß Planeten kolonisieren, neue Technologien entwickeln und sich in vier Schwierigkeitsgraden mit den Computergegnern um Planeten und Bodenschätze herumkämpfen. Armada 2525 macht einen sehr komplexen Ein-



Heiliger Kautabak: Lucasfilm setzt die Segel zum Adventure "Monkey Island". Passend: die Piraten-Party im mittleren Bild



Drei Neue von Microprose: Spionage mit "Covert Action", laue Lüftchen in "Knights of the Sky" und Weltall mit "LightSpeed"





# Test the West!

WEST

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 10 mg Nikotin und 13 mg Kondensat/Teer. Durchschnittswerte nach DIN.



druck erscheinen wird das Epos im August!

#### Konami

Ab sofort kann Schall für Nintendo Spieser (noch sein Konami) die das Laser Scope vor einen normalen Audio Stereokopfhörer den man mit ein paar Handgriffen zum Spielen verwenden kann. Man schraubt eine Zevorrichtung und ein Mikro an, hat man den Hörer aufgesetzt, sieht man ein rotes Fadenkreuz vor seinem Auge. Man dreht den Kopf und fixiert ein Ziel. Spricht der Spieler Feuer oder ähnliches ins Mikro, wird ein Schuß abgegeben. Bei intensiver Beschuß gab's bei unserem Test leichte Probleme, aber bei einfachen Schießspielen kommt man durch das hin. Das Laser Scope unterstützt alle Module die mit der Lichtpistole laufen. Ein Preis für das Gerät stand noch nicht fest.

Bei der Software gab's dagegen kaum Überraschungen: man bastelt gerade an den Umsetzungen von Super C auf PCs und Amiga.

#### Lucasfilm

Lucasfilm geht unter die Piraten: The Secret of Monkey Island soll an den Erfolg von "Zak McKracken" und "Maniac Mansion" anknüpfen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Jungen, der unter der Sonne der Karibik zum waschechten Piraten avancieren soll. Die ersten Puzzles sind relativ einfach, werden im Lauf des Spiels allerdings recht happig. Man schlägt sich mit Seebären, jedes Kalibers, Schatzsuchern und tückischen Schiffen herum. In Monkey Island wird viel Wert auf Konversation (à l'Indy) gelegt. Der Spieler hat mehrere Antworten zur Wahl. Je nachdem, welche er wählt, verändert das Spiel in einer anderen

Bahn. Dabei soll es nicht bei einer erst zugehen. Noah Falstein der uns Monkey Island vorstellte, verrät uns: Monkey Island soll eine Komödie mit Ratseln werden. Ein Beispiel: in ein paar Szenen muß der Spieler fechten. Da wir nicht viel von schweren Action-Szenen in unseren Adventures hatten, wird man den Gegner durch Bedingungen so aus der Fassung bringen können, daß man sie genikann. Bis die Komödie erscheint, wird es allerdings Weh-nachten werden.

Auch der Programmierer Larry Holland: Battle of Britain war chronologisch die erste der ersten Szenen seines neuen Werks Secret Weapons of the Luftwaffe. Lebt zu erraten, was sich hinter diesem Titel verbirgt, eine Simulation

von Fliegern des Jahres 1944/45 (von der ME 262 über die "Flying Fortress" B 17 bis zum experimentellen Jäger Go 262). Fünf Deutsche und vier amerikanischen Flugzeuge stehen zur Wahl. Es wird eine zweite realistischere Version geben, die aber wiederum nicht so einfach zu fliegen sein wird wie Battle of Britain. Die Geheimwaffen werden Mitte des Jahres starten.

#### Microprose

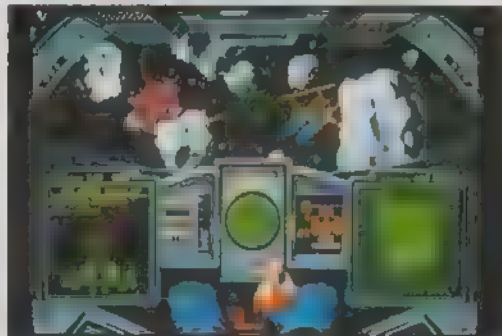
Viel Neues auch von W.D. Bill Stealey. Action waren die beiden F 15-Automaten naher, das verrät Euch ein Kasten im Aktuel. Light-speed konnte Origins. Warg. beader. Konkurrenz machen. Ein Action Science-fiction Epos mit superschneller 3D-Graphik einem Haufen linker Gegner.



Mario rezeptiv: auf Virenjagd am Nintendo-Stand



Wilden Amazonen bei Origins: 'Savage Empire'



Hoffentlich halten die Frontal-Deflektoren: 'Lightspeed'

Farbig und tragbar. Diese Attribute hatte bis jetzt Atari Lynx fürsich gepachtet. Doch auf der CES stellt NEC den neuesten Schreibern Sachen: tragbares Videospielgerät. Das Turbo Express ist eine PC Engine in Westentaschenformat und das Beste. Das Ding ist gleichzeitige ein Fernseher. Alle 31 bisher erschienenen Module der PC Engine laufen auch auf der Turbo Express. Die Module werden einfach in die Rückseite des Geräts geschoben. Dabei ist es voll kompatibel zur Turbo-Gratix, die amerikanische Version der PC Engine (wo japanischen Module nicht laufen); nur die Spiele auf CD Rom laufen nicht.

Die Turbo-Express ist schwarz, an allen Ecken abgerundet und sieht ein wenig wie Scotty's Incorder aus. Raumschiff Enterprise aus. Im oberen Teil steckt ein Farbbildschirm mit einer Auflösung von 238 x 312 Pixeln. Die Farbpalette beträgt 512 Farben, für einen knackigen Sound sorgt ein Musik-Chip mit sechs Kanälen. Das Gerät wiegt ungefähr ein Pfund und ist etwas klobiger als der Game Boy, aber immer noch deutlich kleiner als das Lynx. Im unteren Teil findet man zwei Feuerknöpfe, das Joypad, die "Select"- und "Run"-Tasten und zwei Regler für Dauerfeuer. Auf den Seiten findet man neben einem Ein-Ausschalter je einen Regler für Helligkeit und



Kontrast einen Kopfhö-  
r-  
ausgang und einen Video-  
E-  
ngang (praktisch für alle  
Hobbyfilmer die sich ihre  
neuesten Streifen gleich  
auf dem Schirm ansehen  
wollen) Mit sechs Batterien  
ausgestattet kann man auf  
Hersteller fünf Stunden  
spielen



**Spiele — und Fernsehen —  
mit der PC Engine**

Der Hammer Steckman ist ein kleines Kästchen an der rechten Seite, so hat man einen waschenfarbenen Farbintensivierer (VHF und VHF). Turbo Express wird 250 Dollar kosten, der Fernseher-Zusatz 50 Dollar. Beim ersten Testspiel von Bonk's Adventure Level 3 machte die Turbo Express einen sehr guten und durchdachten Eindruck. Das Display kann man auch aus einer schrägen Position gut erkennen, lediglich der Bildschirm wirkt etwas gestaucht. So bald wir es eines Geräts habhaft werden können, berichten wir Euch natürlich über das neueste Strand- und Spielzeug.

und einem satigen Strategielabel. Man steuert nicht nur einen kleinen Krieger, sondern ein Superschiff, das kleinen Droiden zum Kämpfen ausstern kann. Manche Gegner reproduzieren sich, andere reisen in der Zeit. Man kann auf Planeten landen, sich das nächste Alien schnappen und ein wenig Konversation betreiben. So bekommen man auf seiner Reise durch vier Sonnensysteme mit ca. 50 Planeten einige Informationen und vor allem Items, die man in sein Schiff einbauen kann. Light-speed ist für den Herbst angekündigt. Was lange war, wird endlich gut. Die Spionage-

mulation "Covert Action" soll noch diesen Herbst erscheinen. Sid Meier, Autor von "Railroad Tycoon" und "Pirates", hat das Spiel programmiert. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Max Remington, eines amerikanischen Agenten. Man tut das a les, was man als richtiger Spion auch tut. Leitungen anzapfen in Aktien wühlen, Codes knacken, Personen beschatten in fremde Villen einbrechen — und wenn's gar nicht mehr anders geht, wird in bester James Bond-Manier geschossen. Bei einer Vorführung machte Covert Action einen guten, sehr komplexen Eindruck. Man wird in Europa im Mittleren Osten und Lateinamerika spionieren dürfen und dabei zwischen 16 Städten hin- und herreisen.

Was wäre Microprose ohne Flugsimulator? Viola, hier kommt er **Knights of the Sky** hebt den Spieler in ein laueres, Luftchen Radar oder Missiles gib'ts diesmal nicht, dafür jede Menge Doppeldecker aus dem ersten Weltkrieg. Man wählt je nachdem, ob man die deutsche oder englische Seite fliegt, eine von drei Maschinen aus. Wer gegeneinander fliegen will, braucht entweder ein Modem oder ein entsprechendes Kabel. Dann geht der Luftkampf mit allen Schikanen los. Exklusiv durfte **POWER PLAY** eine Runde fliegen. Das Programm machte einen exzellenten Eindruck.

M.U.L.E. - Programmieren:  
Dan Bunten meint's ernst: Der  
Weltkriege und einen "Welt-  
kriegdesigner" gibt's mit **Com-  
mand H.O.** Das Spiel hat  
nichts mit dem Vorgänger zu  
tun und ist ein pures, hartes  
Strategiespiel. Dabei macht  
man sich im eigenen Hause  
Konkurrenz mit **Universal Mi-  
litary Simulator II** erscheint  
ein weiteres "Ich schiebe Ge-  
neral Patton nach links - Hard-  
core-Strategiespiel".

Außerdem gesehen: Den spielerisch etwas schwachbrüstigen **The Punisher** (Action-mix mit 50 Missionen) **Megatraveller 1: The Zhohani Conspiracy** (Adventure/Rollenspiel-Mix), **The Keys to Marmaron** (Adventure), den Nachfolger zu "The magic Candle".

Nintendo

Amerika ist das Nintendo-land. Inzwischen steht in fast jedem vierten Haushalt ein NES-Gerät. Vom Modul "Super Mario Bros. 3" wurden um

# Bachler

Computersoftware

[illegible]

**Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog  
mit noch mehr Programmen für noch mehr Computer an!**

Versand erfolgt mit MH -5 DM oder Vorbestellung (Bsp. Schacht

Andreas Bachler - Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 429

D-4290 Bocholt • Tel. (02871) 1830 88, 1806 37



die sieben Millionen Stück verkauft, insgesamt gibt es eine Auswahl von mehr als hundert neuen Titeln. Welche davon nach Deutschland kommen sollen, ist noch ungewiss.

Neu aus der Nintendo-Software-Fabrik ist **Dr. Mario**. Das nächste Spiel aus der Mario-Reihe hat entspielt sich als eine "Teils"-Variante. Mario, als Doktor verkleidet, schmeißt Kapseln in einen Becher. Sie haben oben und unten je eine Farbe. Der Spieler versucht jetzt, mittels Drehen und Wenden der Kapsel viermal die gleiche Farbe übereinander oder nebeneinander zu stapeln. Dabei machen einem "Viren" das Spielen schwer, denn sie blockieren Stellen im Becher.

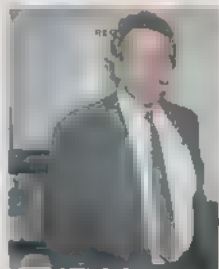
Wer auf Rollenspiele steht, wird **Dragon Warrior II** lieben. Das Spiel ist eine Mischung aus "Legend of Zelda" und "Y's", es war in Japan innerhalb weniger Stunden ausverkauft. Mehr Stoff gibt's mit den Klassikern **Ultima IV**, **Times of Lore**, **Bard's Tale** und **Wizardry**. Wer mehr auf Action steht, dem wird das Actionspiel mit dem Zungenbrecher **Xexyz** zusagen. Einen Klassiker im neuen Gewand gab es am Square-Stand: **Rad Racer II** startet mit einer Menge neuer Strecken und interessanten Extras.

Aus der Kategorie "Angespielt und als interessant belunden": **Pirates**, **The Last Ninja**, **Dragon's Lair**, **Ninja Gaiden II**, **Spot**, **Archen**, **Harris Pipe Dream** (identisch mit "Pipe Man a"), **The Hunt for Red October**, **Princess Tomato in the Salad Kingdom**, **Image Fight**, **Boulder Dash**, **Deja Vu**.

#### Game Boy

Neuheiten auch für den Game Boy. Wenn das Display des Game Boy schon immer zu klein und augenfeindlich war, der sollte sich den Light Boy zulegen, der vielleicht in Deutschland erscheinen wird. Diese Lupe mit indirekter Beleuchtung vergrößert und erhellt den Bildschirm und verzerrt dabei kaum folgende Module. Solen bis Ende des Jahres für den Game Boy in Amerika erhältlich sein: **Pipe Dream**, **Harris**, **Robocop**, **Boulder Dash**, **Side Pocket**, **The Chessmaster Jordan vs. Bird One-on-One**, **Paperboy**, **Loopz**, **Ishido**, **The final Fantasy Legend Double Dragon**, **Chase H.Q.** Besonders interessant: Der erste Level des Ballerspiel-Klassikers **R-Type**.

Wenn alles so läuft, wie Commodore sich das vorstellt, dann steht bald in jedem Haushalt ein Amiga. Allerdings ein getarnter "CDTV", Commodore Dynamic Total Vision, ist auf den ersten Blick ein CD-Spieler. Man kann jede handelsübliche CD damit abspielen. Der CDTV im schwarzen Gehäuse steckt ein kompletter Amiga mit



Nolan Bushnell, der Vater der Videospiele, stellt höchstpersönlich sein "Baby" vor.

1 MByte-RAM, 512 KByte ROM und allen bekannten Amiga-Chips. CDTV wird mit einer Fernbedienung ausgeliefert — als CD + G (grafik)-Spieler. Schließt man eine Maus, Tastatur und ein Laufwerk an, hat man einen "normalen" Amiga. Mit einem Unterschied: Der CD-Spieler kann jetzt als CD-ROM benutzt werden. Eine CD kann 550 MByte speichern (mehr als 700 Disketten) — bei dieser Speicherkapazität begannen die Augen jedes Spielherstellers zu leuchten. Riesige Spiele, gigantische Grafikmengen sowie glasklarer CD-Sound sind damit kein Ding der Unmöglichkeit mehr.

Der Spaß soll unter 1000 Dollar kosten, was immer noch deutlich über dem Preis eines "normalen" Amiga liegt. Und das schönste: Laut Commodore soll man keinen Guru zu Gesicht bekommen... al



Kein Aprilscherz. Das ist ein Amiga.

flimmerte auf einem Game Boy am fremden Stand. Dabei mußte man kaum Grafik-Abstriche in Kauf nehmen.

#### NEC

Neben der "Turbo-Express" (siehe Kasten) stellte NEC natürlich eine Menge interessanter Neuheiten vor. Klax durfte auch am NEC-Stand nicht fehlen. Die Umsetzung gleicht dem Automatenvorbild auf Haar — und spielte sich gefährlich gut. In die gleiche Kategorie schlägt **Legendary Axe II**. In dem Ninja-Epos schlägt man sich durch acht Level, pickt drei unterschiedliche Waffen auf, die man dann noch ausbauen kann. Neu ist auch **Devil's Crush**, der Nachfolger zu "Alien Crush" — Flippert es angesagt. Wie auch beim Vor-

gänger wurde mit Monstern und Grusel-effekten. In "Alien" nicht gespart. Neben einem Paßwort-Feature (!) gibt es jede Menge Sprites, vier verschiedene Bonus-Levels und einige Überraschungen im Spiel. Ebenfalls witzig zu spielen war **Bombberman**, der durch ein Labyrinth läuft und an strategischen Stellen Blöcke und Gegner sprengen muß — Tüftler mit Geschicklichkeit. Es schlägt ES erscheinen vier neue Sportspiele. Das bekannteste ist **TV Sports Football**, das wie das exakte Amiga-Vorbild ausieht und sich dementsprechend hervorragend spielt. Die Fußball-Simulation **Sonic Spike** startet mit bis zu vier Gegenspielern, sechs Nationen und einem Liga-Modus. Volley-

ball-Künstler sollten sich an **Super Volleyball** versuchen, das eine Menge technischer Feinheiten zuläßt. Kein olympischer Sport, aber nichtsdestotrotz schwer fassend ist die Wrestling-Simulation **Battle Royale**, die noch entwickelt wird.

Auch neue Spiele für das CD-ROM sind geplant. Die Dreharbeiten für **It Came from the Desert** sind abgeschlossen, man darf also gespannt auf den ersten "interaktiven Film" (siehe **POWER PLAY 3/80**) warten. Fertig **Valls II** und **Final Zone II**, zwei peppige Action-Ballerspiele. In der Mache sind das Rollenspiele **Y's Book I & II** sowie das **Sherlock Holmes Consulting Detective** von Icom Simulations ("Deja Vu", "Shadowgate").

Außerdem für die PC-Engine geschildert: hundert Level-Kugelgeschosse **Blodia**, das knallbunte Action-Adventure **Dragon's Curse**, Kasten-schachteln à la "Sokoban" in **Boxyboy Psychosis**, ein rasendes Ballerspiel mit vielen Extrawaffen, **Veigues Tactical Gladiator**, ein unelegantes Actionspiel mit einem riesigen Roboter. Alle Module sollen bis zum Herbst erscheinen.

#### New World Computing

**Tunnels & Trolls** nennt sich das neueste Rollenspiel der "Might & Magic II"-Macher. Diesmal darf man auf dem Kontinent der Drachen einen Magier retten — mal eine Alternative zur ewigen Prinzessin Elfi. Charakterlevel, 63 Zaubersprüche, hundert Items und Horden von Orks machen aus **Tunnels & Trolls** ein rustiges, traditionelles Rollenspiel.

#### Ocean

**Battle Command** nennt sich der neueste Streich der "Carrier Command"-Programmer. In 15 Missionen steuert man einen futuristischen Panzer, man kann aus dem Cockpit in eine 3D-Landschaft sehen oder seinen Panzer auf der Landkarte verfolgen. Die Grafik ist schnell und detailreich. Wie schon in **Carrier Command** steuert man seine Panzer mit verschiedenen Waffensystemen aus. Das eroberte Territorium produziert dann entsprechend Nachschub. **Battle Command** wird im August erscheinen.

Außerdem erspäht ein rasanter **F 29 Retaliator** für MS-DOS-PCs, **Billy the Kid**, ein Action-Strategemix mit rauchenden Colts und einer Menge Countrymusik; **Nightbreed** ein schnelles Action-



**W**eil es Larry Laffer mit  
Marika Röck auf einer  
einsamen Insel einfach  
nicht aushält, Atomix  
die Egerländer am lieb-  
sten entmaterialisieren  
würde, Dungeon Master  
die Pacmania  
bekommt, wenn  
er die deutsche  
Hitparade hört . . .









*... wollen wir als United Software das bieten, was Sie wirklich interessiert:*

**E**ine Vereinigung hervorragender, internationaler Softwarehäuser unter einem Dach.

**E**ine große Auswahl excellenter Unterhaltungssoftware vom komplexen Adventure bis hin zur anspruchsvollen Simulation.

**D**etaillierte Information durch Anzeigen Public-Domain-Demoverversionen, Aktionen im Handel und auf Messen.

**S**chnelle Hilfe bei technischen Problemen und Reklamationen.

**V**erbesserung des Qualitätsstandards in Zusammenarbeit mit den Software-Herstellern – und immer mit dem Blick auf die neueste technische Entwicklung.



CENTIMWARE



SIERRA



Spectrum  
HoloByte



ACCOLADE



u.v.a.

United Software



Das relevante Programm







# Wo in aller Welt ist CARMEN SANDIEGO



Erhältlich für  
Amiga  
Atari ST  
PC



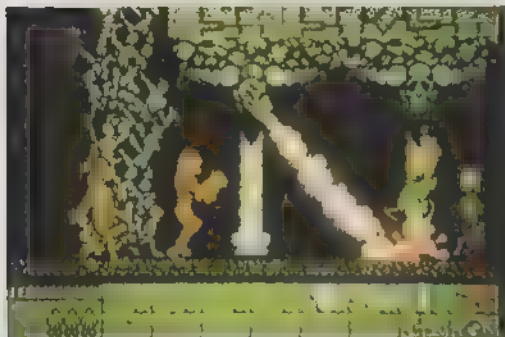
**Broderbund**

1600 Rainbow Arts Dr. ■ 94067  
Emeryville, CA 94608-1700

Die hier verteilte Programmversion ist verschlüsselt und lässt sich einzig  
mit der berühmten Carmen Sandiego - Hand öffnen. Verfolgen Sie Carmen  
über den Erdball!

Carmen Sandiego ist ein spannendes Abenteuer mit Lernprogrammen zugleich.  
30 Tatverdächtige, 30 Weltstädte, 1000 Indizien sorgen für Spannung. Die  
deutsche Spielanleitung, die englischsprachige Software und der über 900  
Seiten starke Weltatlas machen den Lernerfolg. Neben Ihren Englisch-  
kenntnisse erweitern Sie spielerisch Ihr Wissen über Geografie und Kultur  
verschiedenster Länder.





Kein übler Flammenwerfer. Trantor seien entzückt (ST)

## Mörder- Maskerade

Pünktlich zum Herbstgeschäft kündigt U.S. Gold ein neues Krimi-Adventure mit dem vielversprechenden Namen "Murder" an. Sie schlüpfen hier in die Rolle eines Hobbydetektivs. Im England der Jahrhundertwende gilt es, unter Zeitdruck einen Schwerverbrecher zu finden. Sie befragen die Verdächtigen, nehmen Fingerabdrücke und sammeln per Mausclicks Beweise. Wenn Sie den Profifahndern von Scotland Yard zuvorkommen wollen, müssen Sie sich beeilen. Natürlich will die Polizei allein Ruhm für sich einheimsen.

## Kabel-Kampf

Wer das Nintendo Entertainment System besitzt und sich regelmäßig über das Kabelgewirr bei den Joypads aufregt, dem kann nun geholfen werden. Die amerikanische Firma Acclaim (bisher allen Nintendo-Besitzern als Software-Lieferant ein Begriff) veröffentlicht in Kürze ihr "Double Player System" in Deutschland.

Im Gegensatz zu allen bislang erhältlichen Infrarot-Joypads sind diese kaum größer als die originalen Nintendo-Joypads und liegen hervorragend in der Hand. Bei Dauertest (eine Stunde "Super Mario Bros." Welt 7.3) traten bei uns keinerlei Ermüdungssymptome oder Handkrämpfe auf. Neben den normalen Bedienelementen (im einzelnen Steuerkreuz, zwei Feuerknöpfe

Ob der Gärtner wohl der Mörder war?

Ein weiterer neuer Titel von U.S. Gold ist "The Gold of the Aztecs". Wie der Name schon sagt, ist das Spiel im alten Mexiko angesiedelt. In diesem Action-Adventure steuern Sie Ihren Helden in 80 Bildern geschickt über Fallen und Abgründe. Nebenbei müssen Sie noch knifflige Rätsel lösen. Entwickelt wurde das Programm von Kinetica, das von dem früheren Psychosis-Entwickler Dave Lawson geschaffen wurde. Angeblich fanden auf den zwei Amiga-Disketten 26 MByte Grafikdaten Platz (darunter allein 9000 Animationsphasen für den wackeren Kämpfer). Neben Amiga-Fans werden ST-, MS-DOS- und C 64-Besitzer bedient. *vw/mg*

Select- und Start-Taster) wird schaltbares Dauerfeuer und Zeitlupe geboten. Außerdem darf man wählen, ob das Joypad Eure Aktionen an Port 1 oder Port 2 des Grundgeräts weiterleitet. Umgeschaltet wird am Joypad, so daß man alle Kontrollen gut im Griff hat. Das lästige Umstöpseln entfällt somit. Ohne Batterien (pro Joypad sind vier kleine Mignon-Zellen erforderlich) klappt natürlich nichts.

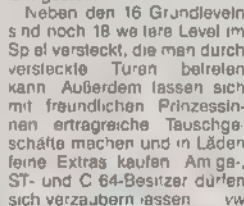
Dank des niedrigen Preises (das komplette System mit zwei Joypads wird wahrscheinlich unter 80 Mark kosten) kann man den Double Player von Acclaim vorbehaltlos empfehlen. Es steuert sich damit mindestens genauso gut wie mit dem Nintendo-Joypad und bietet einige nützliche Funktionen mehr wie z.B. Dauerfeuer. Der Double Player wird noch dieses Jahr erscheinen. *mg*

## Zauber-Zeit

Rainbow Arts schickt in seinem neuen Geschicklichkeitsspiel "Apprentice" einen Zauberlehrling auf die gefährvolle Reise in das Land der Phantasie. Als Lehrling habt ihr natürlich keinen größeren Wunsch, als endlich in die Glorie der Zaubermeister aufgenommen zu werden. Doch vor dem Erfolg hat das Schicksal den Schweiß gesetzt. Als Geselensücker müßt ihr dem bösen Drachen Fumo Zaubersprüche abjagen, die dieser den Magiern gestohlen hat.

Zum Glück haben die Meister der Glorie überall in den acht-direktional scrollenden 16 Leveln magische Gegenstände versteckt. Auch die allgegenwärtigen Holzketten sind äußerst nützlich. Damit kann man nicht nur Gegner bewältigen, sondern auch Wege durch Flüsse bauen und raffinierte Fallen anlegen. Hat der Lehrling einen besonderen magischen Gegenstand gefunden, kann er einen kleinen Zauber-Homunkulus von sich erzeugen. Diese Miniaturgabe ist für gefährliche Aufträge wie geschaffene Engländer und kämpft mit besonders gefährlichen Monstern. Allerdings hat der Zauber-Zwerg nur eine begrenzte Lebensdauer. Eine kleine Kerze zeigt an, wann ihm das Lebenslicht ausgeblasen wird. Danach ist unser Zauberlehrling wieder auf sich allein gestellt.

Neben den 16 Grundleveln sind noch 18 weitere Level im Spiel versteckt, die man durch versteckte Türen betreten kann. Außerdem lassen sich mit freundlichen Prinzessinnen ertragreiche Tauschgeschäfte machen und in Läden feine Extras kaufen. Amiga-, ST- und C 64-Besitzer dürfen sich verzaubern lassen. *vw*



Dieser Laden ist immer geöffnet



Ein Königreich für eine Kiste: "Apprentice" (Amiga)



Schmuckes Design, praktischer Nutzen: Infrarot-Joypads für Nintendo



## Pärchen- Bildung

**H**inter den beiden Buchstaben "Ra" verbirgt sich ein weiteres Denkspiel mit Geschicklichkeits-Elementen. 150 Levels, in denen es primär darum geht, aus vielen verschiedenen Spielsteinen Pärchen zu bilden, stehen parat. Wer davon nicht genug bekommen kann, der darf sich mit dem eingebauten Editor vergnügen. Netterweise gibt's sowohl Paßwörter als auch zwei Spielmodi: Einen für reine Denker, der



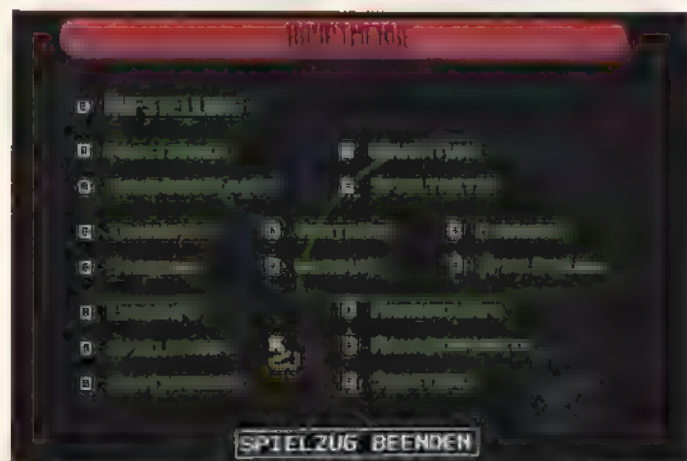
Ra und Ramses (Amiga)

andere sorgt mit einem gepfefferten Zeitlimit für zusätzlichen Anreiz. Wenn sich die Programmierer ranhalten, wird Ra im September für Amiga, ST, MS-DOS und C 64 von Rainbow Arts zu Preisen zwischen 50 und 70 Mark veröffentlicht

mg



150 Levels voller unaufgeräumter Spielsteine (Amiga)



Fußball-Finessen für Möchtegern-Manager (ST)

## Kicker-Künste

**E**in neues Fußball-Strategiespiel steht Sportfreunden ins Haus. Neben den üblichen Optionen wie Mannschaftsaufstellung und Spielerhandel könnt ihr z.B. die Bandenwerbung im Stadion verschachern, Euch die besten Newcomer-Spieler der Saison

oder die Spieler mit den meisten gelben Karten zeigen lassen. Die Benutzerführung ist prima, Liga-Modus und Saison-Struktur dürfen editiert werden. Im Moment steht noch nicht fest, welche Softwarefirma das Programm veröffentlichen wird. Kicker läuft momentan auf dem ST, eine Amiga-Umsetzung sollte kein großes Problem sein.

hl

# BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BONNICO-NEWS

**Wußten Sie,**

daß **"Sim City"** endlich auch für den Atari ST erhältlich ist.

Selbstverständlich mit deutscher Anleitung ...

daß **"Logo"** einer gewissen Logik bedarf und logisch ein Super-Spiel ist.

Logischerweise mit deutscher Anleitung ...

daß unsere Eigenproduktion

**"Fugger"** ein

riesen Mega-Hit war – und ein unvergessener Evergreen ist. Doch jetzt kommt

**"ANTARES".**

**Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!**

Deshalb achten Sie darauf: Alle original **BONNICO**-Spiele haben einen original **BONNICO**-Aufkleber!

**Bei Graumporten finden Sie diese Vorteile nicht!**





Viel Schrott fällt bei dem Metall Massaker Metal Masters an (ST)



## Metall-Massaker

Habt ihr von normalen Sportarten die Nase voll? Wie war's dann mit einer Art Roboter-Olympiade? Dank Metal Masters von Infogrames steht diesem Freizeilvergnügen nichts mehr im Weg – vorausgesetzt, ihr habt einen Amiga, ST oder MS-DOS-Computer auf dem Schreibtisch stehen. Bevor der Startschuß für eine der sechs Disziplinen fällt, darf man sich erst den Wunschroboter aus vielen Einzelteilen zusammenbasteln. Die Wettbewerbe sind recht unterschiedlich. Einmal muß ihr einen Gegner mit Mäusen entdecken, später alte Armeeleger aufmischen. Die Metal Monstren treten in Kampfrunden deren Beschaffenheit sich von Runde zu Runde ändert, gegeneinander an. Als Belohnung für gewonnene Wettbewerbe winkt ein gehöriger Batzen Geld und ihr seht Euren Traum-Stück für Stück Realität werden... *mg*

## Modul-Mogul

Die Würfel sind gefallen und steht fest, wann welches Modell in den Game Boy und das Nintendo Entertainment-System von Nintendo erscheinen.

### Game Boy

Airway	August
Golf	August
Super Mario Land	August
Qix	August
Soar Striker	August
Tennis	August
Revenge of Gator	September
Wizards and Warriors	September
Kwirk (Puzzle Boy)	November
Balloon Kid	November
Penguin Bowl	November
Burai Fighter Deluxe	November

### Nintendo Entertainment System

Tetris	August
Faxanadu	Oktober
Pinbot	Oktober
Snake Rattle n Roll	November
Nintendo World Cup	November
Super Off Road	Dezember
Guardian Legend	Dezember
Solar Jetman	Dezember

## Rätsel-Raten

In der POWER PLAY 4/90 haben wir zusammen mit dem CWM-Versand ein nagelneues Super Grafix Videospiele-Magazin mit dem Modul Battle Ace verlost. Die Antworten:

1. Die PC-Engine tritt in den USA "Turbo Grafix 16" ("Turbo

Grafix" wurde auch als Lösung akzeptiert.

2. Maxima und Speer können gleichzeitig mit der PC-Engine spielen.

3. Die PC-Engine hat sechs Sound-Kanäle.

4. Die PC-Engine Schallzug auf dem Gehäuse einer PC-Engine ist rot auf der Super Grafix ist blau. Beide Antworten gelten.

5. In der POWER PLAY 4/90 wurden insgesamt 84 Computer- und Videospiele getestet (inklusive der Game Boy-Tests). Die Zahl 78 wurde ebenfalls anerkannt.

Wer alle fünf Fragen richtig beantwortet hatte, dessen Postkarte kam in einen großen Topf aus dem dann Guckstee die den Gewinner zog. And the winner is: Christan Honig aus Ditzingen. Wir wünschen viel Spaß und gratulieren herzlich. *mg*

## Neo-News

Aktueller geht's nicht passender zum Redaktionsschluß erfahren wir, daß die Edel-Konsole "Neo Geo", die wir in dieser Ausgabe besprechen, ab sofort einen deutschen Vertrieb gefunden hat. Die Firma EC Entertainment in München wird sofort die SNK-Konsole in Deutschland vertreiben. Dabei werden tendenziell die Preise gesenkt. Die Konsole kostet jetzt nur noch 849 Mark, die Module 449 Mark. *bl*

## Activision-Action

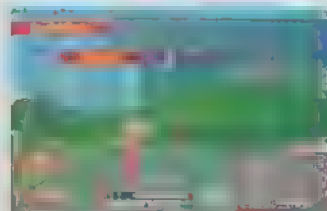
Activision, die mit Modulen für den Videoplat-Older Atari VCS 2600 in das Software-Business eingestiegen sind, kehren zu ihren Wurzeln zurück. Sie haben mehrere Spiele für das Nintendo Entertainment System (kurz NES), den Game Boy und das Sega Mega Drive angekündigt.

Für das NES sind Ghostbusters I & II, Action Figure Simulator "Thunderbirds" und das Action Adventure "Tombs and Treasure" (erscheint übrigens unter dem Namen Liberty in der Pipeline). Die Game Boy-Besitzer werden ebenfalls mit Ghostbusters sowie mit zwei Sportsimulationen (Volleyball und Boxen) beglückt. Schließlich dürfen Mega Drive-Fans in 1 der Karate-Kämpfe

Mondus Fight Palace rechnen. Das Spiel ist nichts anderes als eine Umsetzung von Tongue of the Jaguar. Ob diese Spiele auch in Deutsch erscheinen werden, ist zur Stunde noch nicht entschieden. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben. *mg*

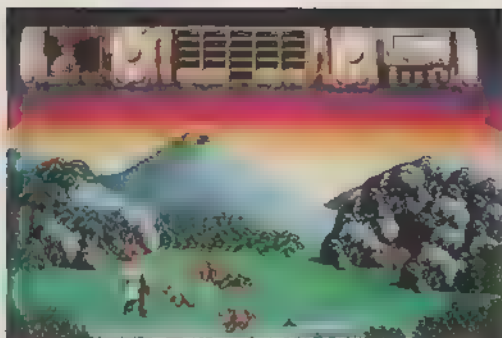
## Golf satt

Nach einer Gegenheute auf dem PC zu Putter und Eisen zu greifen. In Kurze veröffentlicht Electronic Arts die neue Golf Simulation "PGA Tour Golf". Um gegen die zahlreichen Konkurrenzspiele anzukommen, soll dieses Computer-Golf vorprachvoll an Features reicher sein. Als Ankündigung sind 8 x 0 Computergegner, die Profi-Golfer nachempfunden sind, sieben Golfplätze, 3D-Grafik und Zeilungen, die den Ballen inakellose "Schnur" verlaufen. Eine PC-Version geplant, die um 90 Mark kosten wird. *hl*



Kein Monat ohne ein neues Golfspiel. Diesmal ist Electronic Arts mit PGA Tour Golf an der Reihe (MS-DOS/VGA)



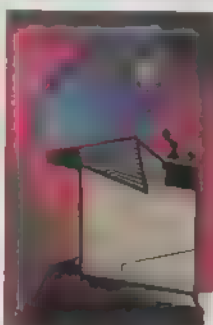
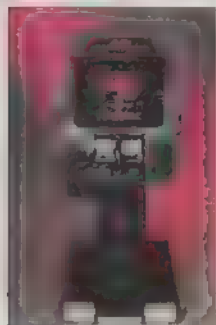


Ein Schnappschuß vom Action Rollenspiel von Vivid Image (ST)

## Zeit-Zeichen

**D**ie Actionspiels (Test in POWERPLAY) sind gerade dabei, aus Action-Spielen ein Rollenspiel zu machen. Der Name des Spiels ist Time Machine, der sich eine Zeitmaschine zusammengebastelt, die sich in verschiedene Epochen verschieben lässt. Der Witz an der Sache ist, dass durch Manipulation der Vergangenheit die Zukunft beeinflusst wird. Dies ist für das Spiel auf lebens-

wichtig. So könnt Ihr z.B. in der Vergangenheit einen Pflanzensamen einsetzen. Der Samen wird in der Zukunft zu einem Baum herangewachsen sein, den Ihr dort unbedingt zur Lösung eines Problems benötigt. In jeder Zeitebene müßt Ihr bestimmte Aufgaben erfüllen, so daß die nächste Epoche überhaupt beginnt. Das Ziel Ihr sollt einen Bombenangriff verhindern, der ca. 10 Millionen Jahre in der Zukunft passiert. Time Maschine wird für Amiga, ST und C 64 voraussichtlich im August dieses Jahres erscheinen und um die 85 Mark kosten. mh



Wer die vierte Mission schafft, ruft uns bitte an

## Abflug

**E**s schnell tödlich steht vor Waffen und ab sofort gefahrlos in jeder Spielhalle zu fliegen. Der 'F 15 Strike Eagle'-Automat ist da. Mit dem Computerspiel hat Strike Eagle nur noch wenig zu tun. 60000 Polygone und 30 Bilder pro Sekunde machen die Grafik von Strike Eagle zum Erlebnis. Am

Standgerät sind angebracht die Steuerknüppel mit drei Feuerknöpfen (je einer für Maschinengewehr, Ziel auswählen und Raketen), ein Schubregler mit Knopf für den Afterburner, ein Decoy-Knopf und ein Munzschütz — und der wird wohl am häufigsten strapaziert. Man kann durch Munzeinwurf Waffen, Treibstoff, Nachbrenner und Decoys nachkaufen sowie die Mühle reparieren. al

# BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BONNICO-NEWS

### Wußten Sie,

daß **"Sim City"** endlich auch für den Atari ST erhältlich ist. Selbstverständlich mit deutscher Anleitung ...

daß **"Logo"** einer gewissen Logik bedarf und logisch ein Super-Spiel ist. Logischerweise mit deutscher Anleitung ...

daß unsere Eigenproduktion **"Fugger"** ein riesen Mega-Hit war — und ein unvergessener Evergreen ist. Doch jetzt kommt

**"ANTARES".**

**Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!**

Deshalb achten Sie darauf: Alle original **BONNICO**-Spiele haben einen original **BONNICO**-Aufkleber!

**Bei Grauiimporten finden Sie diese Vorteile nicht!**



## Ein Kultspiel der Extraklasse kehrt zurück: Der Handelsknüller M.U.L.E. wird von einem deutschen Programmier-team für Amiga umgesetzt.

Vor fast acht Jahren erblickte ein Handelsspiel das Licht der Computermonitore: "M.U.L.E.". Zuerst erschien das Programm auf dem guten alten Atari 800er System und später für den C 64. Es dauerte nicht lange, und M.U.L.E. breitete sich über den Erdball aus wie ein Steppenbrand. Seit dieser Zeit ist der Kultstatus von M.U.L.E. ungebrochen. In den USA finden regelmäßig gigantische M.U.L.E.-Turniere statt. Es werden ganze Hotel-etagen gemietet, um den aus dem ganzen Land zusammen-treffenden M.U.L.E.-Enthusiasten Platz zu bieten. Gespielt wird natürlich die "originalste" Fassung auf dem Atari 800XL. Bei solchen Kultveranstaltungen trifft man meistens auf einen Haufen bekannter amerikanischer Programmierer. Der Entwicklungsleiter von Lucas-film Games, A.J. Redmer, ist z.B. regelmäßiger Gast dieser Turniere.

Was lag also näher, als eine 16-Bit-Version dieses Knüllers zu programmieren. Die POWER PLAY konnte schon mal für Euch einen Blick auf eine frühe Amiga-Version von M.U.L.E. werfen, das in der neuesten Fassung "Deluxe M.U.L.E." heißen wird.

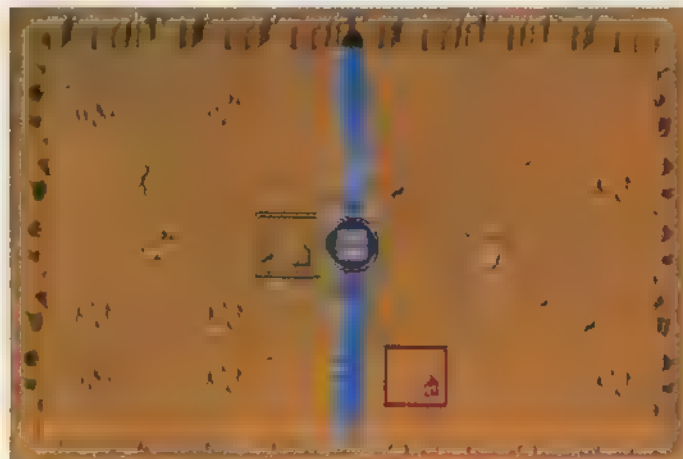
### Was ist eigentlich M.U.L.E.?

Das Spielprinzip von M.U.L.E. ist ebenso einfach wie genial. Der ferne Planet "Iratia" (lest dieses Wort mal umgedreht) ist zwar rohstoffreich, aber noch nicht besiedelt. Also werden aus allen Teilen der Galaxis vier Prospektoren nach Iratia geschickt, um dort eine blühende Kolonie zu gründen. Jeder der insgesamt vier Ankömmlinge kann sich am Anfang ein bestimmtes Stück Land, sog. Plots, als Grundstock aussuchen. Zusätzlich ist das siedlungswillige Alien mit ein paar Dollar Grundkapital ausgestattet. Gesteuert wird komplett per Joystick. Wer allein spielt, muß mit drei Computergegnern vor-

liebnehmen. Wer möchte, kann auch mit vier Leuten gleichzeitig spielen. Für die Amiga-Version wird deshalb der "offizielle" Vier-Spieler-Adapter von Microdeal unterstützt. Zur Stunde ist noch nicht entschieden, ob der Adapter dem Spiel sogar beiliegen wird.

Habt Ihr nun Euren Plot abgesteckt, muß natürlich darauf gebaut werden. Im Zentrum des Planeten gibt es eine Ansammlung von Läden. Dort können entsprechende Produktionsanlagen gekauft wer-

den. Wer z. B. auf seinem Land Nahrungsmittel anbauen möchte, besorgt sich quasi eine Produktionsanlage für Nahrung. Andere Anlagen sorgen für Energie oder sind fürs Abbauen wichtiger Erze oder Diamanten geeignet. Leider gibt es zwei winzige Probleme mit den Anlagen. Zum einen sind die Plots nicht immer gleich. Die Eigenschaften eines Plots hängen ganz entscheidend von seinem Standort ab. So sind Plots in Flußnähe gut zum Nahrungproduzieren, Ländereien im Gebirge versprechen gute Erzausbeute. Das zweite Problem ist der Transport der Anlagen zum Plot. Jetzt kommt der Namensgeber des Spiels zum Zuge. In einem Geschäft werden Stahlesel, "Mules", genannt angeboten. Mit diesem Tier könnt Ihr nun Produktions-



Hier sind sie:

die ersten tollen Bildschirm-

fotos von der überarbeiteten

Amiga-Version des Kultspieles

M.U.L.E., die den Namen

Deluxe-M.U.L.E. tragen wird

# THE RETURN OF M.U.L.E.

anlagen zu Euren Plots schaffen; allerdings trägt ein Esel immer nur eine Anlage. Um die Aufgabe zu erschweren, gibt's ein knackiges Zeitlimit, in dem Ihr das Muli kaufen, ausrüsten und zu Eurem Land eilen müßt.

Am Ende jeder Runde finden Auktionen statt. Klar, wer nur nach Erz buddelt und keine Felder bestellt, braucht zur Unterhaltung seiner Ländereien dringend Nahrungsmittel. Das Besondere an diesen Auktionen. Sie laufen in Echtzeit ab. Per Joystick sprintet Euer Männchen (zusammen mit eventuellen Mitbieter) dem Verkäufer entgegen, der seinen Wunschpreis ebenfalls per Joystick einstellt. Treffen sich Verkäufer und Käufer auf einer Linie, ist der Handel perfekt. Neben regen Handelsaktivitäten sorgen nette Naturkatastro-

phen oder Überfälle von Piraten für die nötige Spannung und zusätzliche Abwechslung.

Bei "Deluxe M.U.L.E.", das komplett in Deutsch erscheint, wird es im Vergleich zum U-M.U.L.E. nur wenig spielerische Änderungen geben. Kein Wunder, denn das alte M.U.L.E. war an sich schon spielerisch fast perfekt, und es gibt kaum etwas zu verbessern. In der Deluxe-Version treten neben feinerer Grafik und besserem Sound eigentlich nur zwei wesentliche Änderungen auf. Zum einen wird die Verteilung der Bodenschätze per Zufallsgenerator bestimmt. Im Original gab's das nämlich nicht. Dan Bunten, der Programmierer des Originals, stand mit der Fertigstellung von M.U.L.E. ganz schön unter Zeitdruck, und außerdem war





er einfach zu faul, noch eine Zufallsroutine für die Landschaftskarten einzubauen. So bastelte er kurzerhand 128 verschiedene Landschaften zusammen. Otto-Normal-Spieler kam damit auch prima zurecht, aber Spitzenspieler wie z.B. die Programmiererin von "Archon", Anne Westfall (sie gilt übrigens als weltbeste M.U.L.E.-Spielerin) lernten die Karten einfach auswendig und ziehen ungeübten M.U.L.E.-Spielern schnell das Fell über die Ohren.

Die zweite wesentliche Veränderung sind die sog. Verteidigungs-Plots. Normalerweise war man den räuberischen Angriffen von Raum-Piraten relativ schutzlos ausgeliefert. Nun könnt Ihr mittels der Verteidigungsstellungen Eure Länder vor Überfällen schützen. Das Teuflische daran: Es wird nur der Spieler ungeschoren davongekommen, der die meisten Verteidigungsplots hat. Wettrüsten ist also vorprogrammiert. Leider produzieren

die Länder mit Raketenbasen nichts. Wer hier nicht genau abwägt, ruiniert mit seinem Rüstungswahn seine ganze Kolonie.

#### Die M.U.L.E.-Macher

Das Programmier-Team von Deluxe-M.U.L.E., mit dem bezeichnenden Namen "Infernal Byte System", kommt fast komplett aus deutschen Ländern. Für die Koordination und fürs Design zeichnet Julian Eggebrecht verantwortlich. Programmiert wird das Spiel von Stefan Schulze. Die Titelmusik stammt von keinem geringeren als Rob Hubbard, und die Soundeffekte im Spiel kommen von einem sehr bekannten deutschen Musiker, der schon für einige andere Spiele den Sound und die Effekte geliefert hat. Die Grafiken von Deluxe-M.U.L.E. wurden ursprünglich von Tobias Prinz gezeichnet. Dieser muß zur Zeit leider seinen Wehrdienst absolvieren und hat zusätzlich noch die Grafiken von "Nebulus 2" in Arbeit. Dafür ist Seba-

stian Dosch eingesprungen und macht nun die "Bild"-Arbeit für Deluxe-M.U.L.E.

Neben der Umsetzung des Handelsklassikers haben die infernalischen Jungs noch eine ganze Reihe anderer feiner Projekte am Kochen. Für Lucasfilm Games wird fleißig an einer 16-Bit-Version des Kultspiels "Ball Blazer" gefeilt, die den Namen "Master Blazer" tragen wird. Für die englische Firma Hewson ist das Team mit "Nebulus 2" beschäftigt.

#### Warum nur Amiga?

Bei der Umsetzung eines solch brillanten Spiels wie M.U.L.E. mußten sich die Programmierer natürlich fragen lassen, warum sie nur an einer Amiga-Version und nicht an PC- oder ST-Fassungen arbeiten. Die Antwort war verblüffend einfach — zumindestens was die ST-Version betraf. Der ST ist in den USA so gut wie nicht vorhanden. Da Deluxe-M.U.L.E. in Lizenz für Electronic Arts Amerika produziert wird, kam von dort (nach aus-

führlichem Studium von Verkaufszahlen) die Order: "No ST". Außerdem liegt bereits eine fast fertige Atari ST-Version in den Panzerschränken von Electronic Arts. Leider wird diese Fassung nie erscheinen. Zum einen ist sie nicht ganz fertig, zum anderen ist sie schon fast drei Jahre alt und nutzt den ST kaum aus.

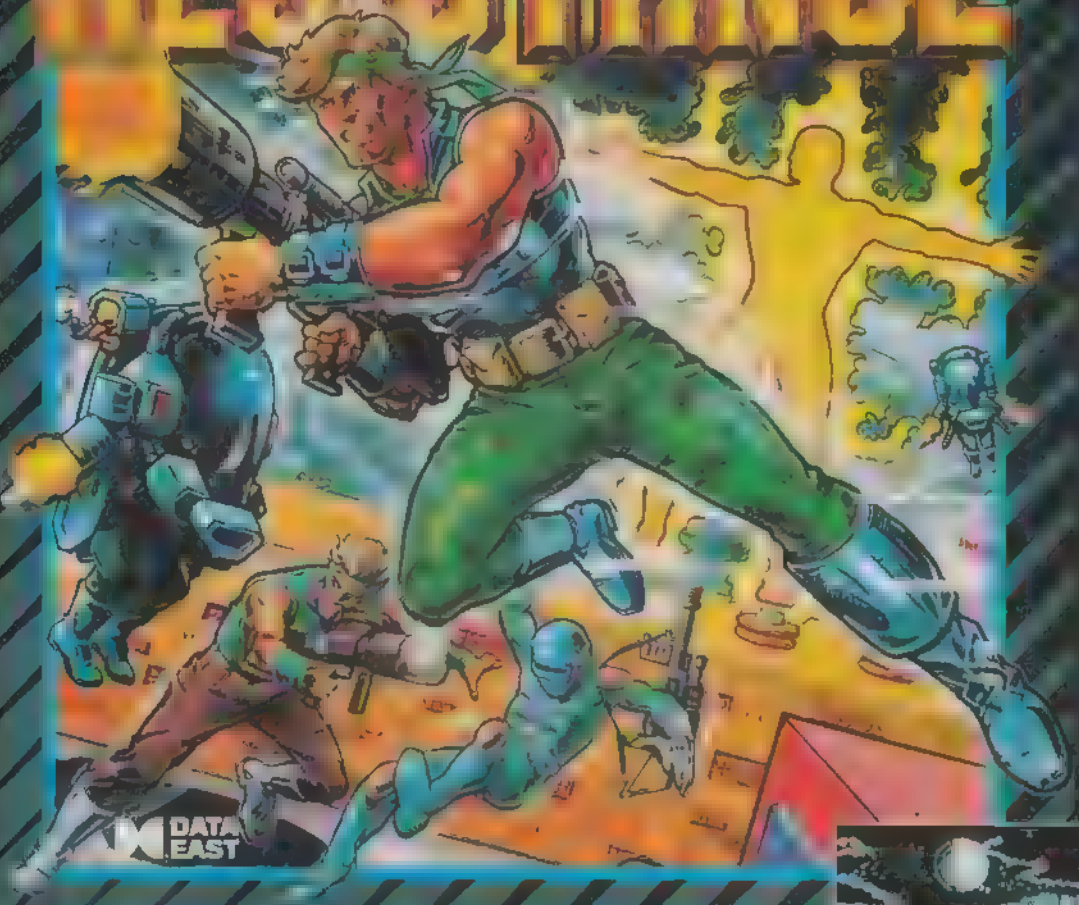
MS-DOS-Benutzer müssen ebenfalls auf eine neue M.U.L.E.-Version verzichten. Interessant ist auf alle Fälle, daß eine fix und fertige M.U.L.E.-Fassung für MS-DOS-Computer existiert. Als IBM ihre PC-Junior-Computer-Reihe auf den Markt brachte, hat "Big Blue" die Lizenz fürs PC-M.U.L.E. gekauft und in Eigenregie eine eigene Version nur für diesen Computertyp programmiert. Diese Version läuft nur unter CGA auf PCs, die mit 4,77 MHz getaktet sind. Auf schnelleren Maschinen läuft diese Umsetzung entweder gar nicht oder stürzt ziemlich oft ab. Im freien Handel ist diese Fassung überhaupt nicht zu bekommen, und bei IBM dürften auch nur noch sehr wenige Exemplare vorhanden sein. Zudem weigert sich IBM beharrlich, die Lizenz an Electronic Arts wieder abzugeben. Aus diesem Grund wird Deluxe-M.U.L.E. wohl nie für PCs erscheinen — traurig, aber ärgerlicherweise wahr.

#### Kommerz oder Kopie?

Eigentlich müßte man meinen, daß ein solches Kultspiel wie M.U.L.E. ein riesiger kommerzieller Erfolg war und die Programmierer damit Millionen geschneffelt haben. Weit gefehlt. Die Verkaufszahlen von M.U.L.E. durften weltweit irgendwo unter der 1000-Stück-Grenze liegen. Kaum ein anderes Computerspiel wurde so gnadenlos kopiert. Wer immer noch den guten alten Atari XL-Zeiten hinterhertrauert, sollte sich fragen, ob er nicht durch die eine oder andere Raubkopie dazu beigetragen hat, daß für diesen Computer praktisch keine Programme mehr geschrieben werden. Wollen wir hoffen, daß die Arbeit, die in M.U.L.E. und der Deluxe-Version steckt, durch den Kauf dieses feinen Spieles ausreichend honoriert wird — Wert ist Deluxe-M.U.L.E. sein Geld sicher. Ähnlich sah's übrigens auch mit dem fantastischen "Ball Blazer" aus. Sehr schnell erreichte dieses Programm ebenfalls Kultstatus aber kommerziell war es ein Flop. mh

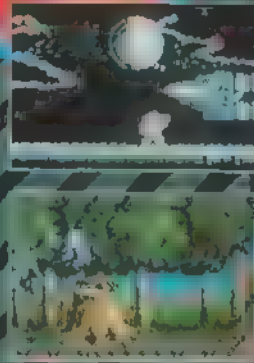


# MIDNIGHT RESISTANCE



DATA  
EAST

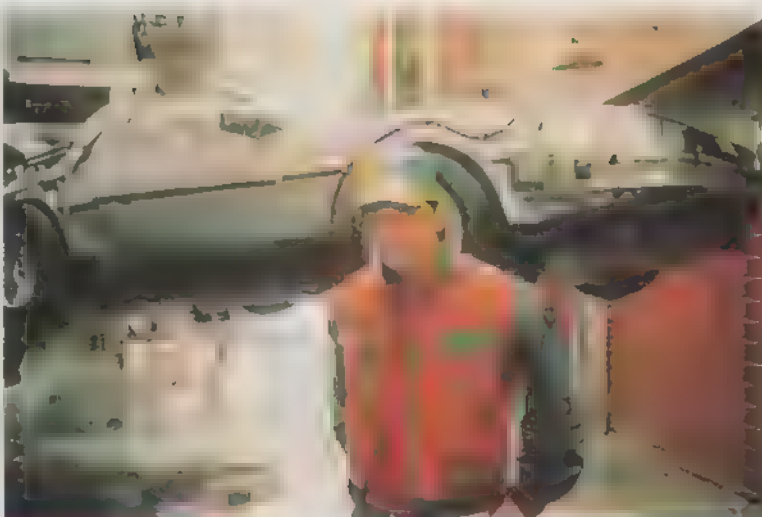
ocean





**W**enn Marty McFly an der Seite von "Doc" Emmetle Brown tollkühnste Abenteuer besteht, zieht es nicht nur Science-fiction-Fans magisch ins Kino. Der zweite Teil der "Back to the Future"-Saga (läuft in Deutschland als "Zurück in die Zukunft") war ein kapitaler Hit, und die dritte Episode wird nicht minder erfolgreich sein. Garantiert dafür ist Superstar Michael J. Fox, der sein schauspielerisches und komödiantisches Talent unter den Fittchen von Stephen Spielberg voll ausleben kann.

Angesichts dieser Erfolge verwundert es nicht, daß sich die Softwarefirma IBM die Rechte für Computer-Umsetzungen gesichert hat. In Kürze wird "Back to the Future II" für alle populären Systeme erscheinen — parallel zur Video-Veröffentlichung des Films.



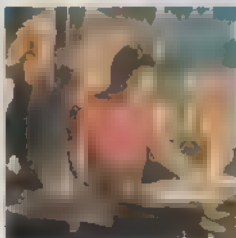
## ZUKUNFTS-ZUCKERL

# BACK TO THE FUTURE II

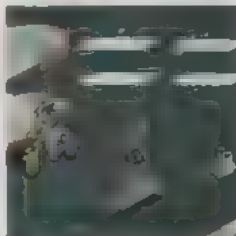
Im Rückwärtsschritt erwarten Euch fünf actionreiche Missionen, die Ihr in der Rolle von Marty McFly meistern müßt. In Level 1 wird die Szene nachempfunden, als Marty im Jahr 2015 vor der Glühbirne flüchtend aus der Eisdielen ("Cafe 80's") rennt und eine heftige "Hoverboard"-Jagd entbrennt. (Für alle, die den Film noch nicht gesehen haben: Hoverboards sind Skateboards nicht unähnlich, schweben allerdings frei über dem Boden.) Nebenbei solltet Ihr Hindernisse ausweichen und Bonusgegenstände aufnehmen.

In Mission 2 steuert Ihr zur Abwechslung Marty's Freundin Jennifer, die gerade von der Polizei in ihr "Zukunfts-Zuhause" gebracht wurde. Mittels Cursor mit dem Ihr Türen öffnet und schließt sowie Jennifer im Haus umherführen könnt, müßt Ihr sie zum Ausgang geleiten, ehe sie sich selber oder anderen Familienmitgliedern begegnet.

Schließlich landet man im dritten Level wieder im Jahre 1985. Dort stellt Marty schnell



Doc Brown und Marty bei der Lagebesprechung



Skateboards sind out, die Kids im Jahr 2015 stehen mächtig auf "Hoverboards" (ST)



Verkehrsstaus auf der Autobahn fürchtet im Jahre 2015 keiner mehr. Das diebstahlsichere Auto hat man allerdings immer noch nicht erfunden (Bild ganz oben). Verfolgungsjagd auf Hoverboards (ST)

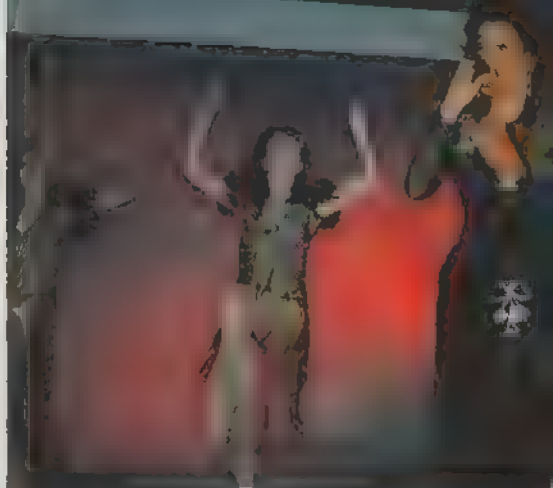
fest, daß sich seit seiner Abreise eine Menge verändert hat. Während er noch nach einer Erklärung sucht, wird Marty auf der Straße von zwei klügeligen Gestalten angegriffen. Ohne Grundkenntnisse in Selbstverteidigungs-Sportarten wäre der arme Junge jetzt ziemlich aufgeschmissen. Kaum hat Marty diese knifflige Situation überstanden, findet er sich im Jahre 1955 wieder. Dort tobt gerade der "Enchantment Ball", wo sich seine Eltern zum ersten Mal küssen und so seine Geburt besiegeln. Hier sind ausnahmsweise weder Geschicklichkeit noch Reaktionsvermögen gefragt, sondern Euer Gedächtnis wird arg strapaziert. Ihr müßt aus vielen Einzelteilen ein Bild zusammensetzen, das Marty zeigt, wie er gerade "Johnny B.

Good" auf der Bühne spielt. In der letzten Mission findet sich Marty erneut auf einem Hoverboard wieder, auf dem er Biff nachjagt, der immer noch im Besitz des wertvollen Sports-Almanachs ist. Spielersisch ähnelt diese Szene dem ersten Level. Geschicklichkeit ist Trumpf! Wenn die Programmierer nicht zu viel Videos anschauen sollte "Back to the Future II" in wenigen Wochen in jedem gut sortierten Software-Shop erhältlich sein. Amiga-, ST-, MS-DOS- und C 64 Besitzer werden damit bedient. Imageworks hat übrigens auch die Computerspiel-Rechte für "Back to the Future III" eingekauft. Vor Weihnachten sollte man mit dem Programm allerdings nicht rechnen. Der Kinofilm läuft schon im Juli an. mg



Mit einem satten Aufgebot an amerikanischer Künstler- sowie japanischer Manager-Prominenz läutete Nintendo seinen Deutschland-Feldzug ein.

# POWER PLAY mit KÖPFCHEN



Der amerikanische Musical Star Gillian Scacchi begeisterte mit einer schwunghaften Show.



Pressekonferenz mit japanischen Gästen.

Was steckt dahinter, wenn bei der ersten Pressekonferenz einer jungen Firma über 50 Journalisten und zwei Fernsehsender live mit dabei sind? Wird Michael Jackson zum ersten Mal ohne Make-up präsentiert — nein, viel besser Nintendo of Europe mit Hauptsitz in Frankfurt hat mit großem Trara die offizielle Einführung des fragbaren Videospiel Systems "Game Boy" angekündigt und anschließend gefeiert. War die mit tägliche Pressekonferenz noch von harten Zahlen und Fakten geprägt, wandelte man sich am Abend bei der VIP-Show mehr der Unterhaltung zu. Prominenz wurde an jeder Ecke gesichtet. Angefangen von Fritz "Dingsda" Egner, der als Moderator die verschiedenen Programmpunkte ankündigte, über Shigeru Ota, den japanischen Geschäftsführer von Nintendo of Europe bis hin zu Minoru Arakawa, dem Director von Nintendo Japan. Zur Einstimmung spielte die Pantomimen-Gruppe L'ving Dolls mehrere Szenen aus den Super Mario-Programmen nach. akustisch unterstützt mit der Original-Begleitmusik. Die Hauptattraktion am Abend war der TV-erprobte



Gast bei Nintendo: Martin Gaksch, Heinrich Lenhardt, Horst Brandl, kein POWER PLAY Redakteur und Volker Weltz (von links nach rechts).

amerikanische Musical-Star Gillian Scacchi, die zusammen mit ihrer Band und einem Ballett Musical Hits and Evergreens in einer temperamentvollen Show zum Besten gab. Im den Game Boy in Deutschland populär zu machen, brennt Nintendo ein Fe-

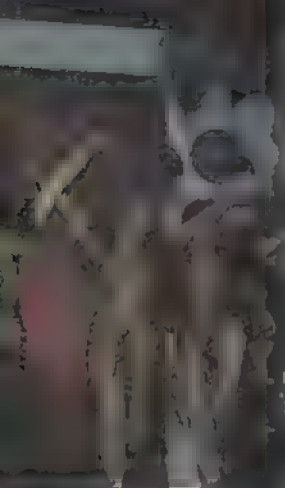
erwerk an Werbung ab, wie man es in der Spielzeugbranche noch nie zuvor gesehen hat. Sollte 15 Millionen Mark werden von August bis Dezember für verkaufsfördernde Maßnahmen ausgegeben. 9 Millionen Mark kostet allein die TV-Werbung, über 500 Spots \$ 2



Die Pantomimen-Gruppe L'ving Dolls aus Super Mario-Programmen nach.

in ARD, ZDF, RTL, Plus SAT 1 und Telefunken. Der Rest des Budgets ist für kostenfreie Werbung für Club-Mitglieder und Händler. Nintendo of Europe hat die Werbemaßnahmen das anneh-

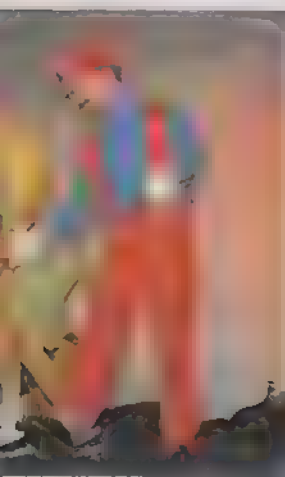




vollen Show und toller Stimme

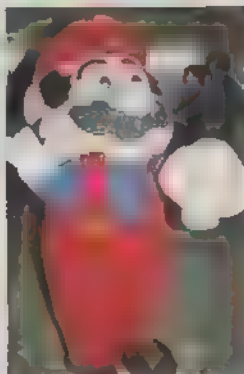


TV-Moderator Fritz Egner



spiele am Abend mehrere Szenen

men kann zeigt das Beispiel USA. Hier beantworten 300 Spiele-Berater jede Woche über 100.000 Telefonanrufe und an die 10.000 Briefe hilfesuchender Nintendo-Besitzer. In Deutschland strebt man solche Zahlen noch nicht an, will aber bis Ende des Jahres im-



Mario, Held zahlloser Nintendo-Spiele, in Lebensgröße

merhin 50 feste und 250 bis 300 freiberufliche Mitarbeiter anstellen. Der Game Boy soll ab August zum günstigen Preis von 169 Mark (inklusive Tetris-Modul, Kopfhörer und Zweierspieler-Verbindungskabel) überall zu haben sein. Zum Start werden sieben weitere Module für je 49 Mark angeboten. Bis Weihnachten sollen es insgesamt 15 bis 20 Spiele sein. Der deutsche Game Boy ist übrigens voll kompatibel zu Amerika- oder Japan-Import-Modulen. Mit dem Game Boy will Nintendo nicht nur die typischen Videospiel-Käufer (männliche Jugendliche) ansprechen, sondern auch Erwachsene und Frauen. Vorbild USA: Dort ist fast jeder zweite Game Boy-Käufer über 18 Jahre alt und über ein Drittel sind Frauen.

Über das Nintendo Entertainment System wurden weit aus weniger Worte verloren. Man kurbelt zwar auch hier mit Preissenkungen und Werbung den Verkauf an, der Game Boy hat aber zweifellos Priorität. In diesem Jahr sollen noch zehn Module von Nintendo für das NES herauskommen. Darunter "Tetris" und ein neues Fußballspiel, allerdings kein "Super Mario Bros. 3".

Fast alle der abends anwesenden 200 Händler waren vom Erfolg des Game Boys auch in Deutschland überzeugt (weltweit sind bis heute über 5 Millionen Stück verkauft). Zum Preis von knapp 170 Mark ist er ein ideales Geschenk. Der abschließende Slogan der Fernsehwerbung trifft den Kern der Sache: "Power Play mit Köpfchen" gibt's nicht nur von Nintendo, sondern auch bei uns. mg

# Nur fliegen ist schöner...



Hartmut Woernien

## Cockpit

Der Autor kennt selbst viele Länder dieser Erde aus der Vogelperspektive. Er ist deshalb besonders engagiert, um Ihnen mit dem Flugsimulator III von Microsoft diese Welt lebendig zu machen. Sie lernen die Grundzüge des Fliegens: Navigation, Kartenlesen, den Umgang mit Wind und Wetter und vieles mehr. Alles vom Sitz des Piloten aus – im Cockpit einer kleinen Piper oder eines zweisitzigen Business-Jets.

ISBN 3-89090-341-X DM 49,-

**Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerefachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser**

  
**Markt & Technik**  
Zeitschriften · Bücher  
Software · Schulung



# CHART



## COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Fantasy Buggy	...
2. ...	...
3. ...	...
4. ...	...
5. ...	...
6. ...	...
7. ...	...
8. ...	...
9. ...	...
10. ...	...



## COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. ...	...
2. ...	...
3. ...	...
4. ...	...
5. ...	...
6. ...	...
7. ...	...
8. ...	...
9. ...	...
10. ...	...



## VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. ...	...	...
2. ...	...	...
3. ...	...	...
4. ...	...	...
5. ...	...	...
6. ...	...	...
7. ...	...	...
8. ...	...	...
9. ...	...	...
10. ...	...	...



## VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. ...	...	...
2. ...	...	...
3. ...	...	...
4. ...	...	...
5. ...	...	...
6. ...	...	...
7. ...	...	...
8. ...	...	...
9. ...	...	...
10. ...	...	...

LESER-HIT	
1.	(1) Indiana Jones and the last Crusade
2.	(2) Populous
3.	(5) Sim City
4.	(3) ...
5.	(7) Rainbow Islands
6.	(- ) Dungeon Master
7.	(6) ...
8.	(3) ...
9.	(11) Microprose Soccer
10.	(20) F 16 Falcon
11.	(13) Oil Imperium
12.	(8) Xenon II
13.	(- ) Rings of Medusa
14.	(10) Rock'n Roll
15.	(- ) It came from the Desert
16.	(17) Maniac Mansion
17.	(11) Grand Prix Circuit
18.	(- ) Starflight
19.	(15) Their finest Hour
20.	(12) Chaos strikes back

Jeden Monat stimmen die POWER PLAY Leser darüber ab, wer in die Top-20 kommt. Neben der Gesamtwertung der Spiele-Systeme berücksichtigen wir die individuellen Top-5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt ihr uns die begehrteste Mitmachkarte zu schicken (ihr findet sie nach Seite 34). Dort könnt ihr eure derzeitigen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergesst nicht, Euren Computertypen

zugeben. Unter allen Einsendungen verlosen wir diesmal ein Atari Lynx (das schnuckelige Handheld-Videospiel) das



Der Hauptpreis: das Atari Lynx

und reichlich Gelegenheit von Unternehmern, ehemals Atari-Schrott zu Geld zu machen. Als Trostpreis verlosen wir jeden Monat ein Computer- und Videospiel. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Gewinner



# ATTACK

# TPARADE

QUESTION	ANSWER
1. Which of the following is not a valid variable name?	8. M1
2. Which of the following is not a valid variable name?	13. Monst
3. Which of the following is not a valid variable name?	7. M1
4. Which of the following is not a valid variable name?	12. Monst
5. Which of the following is not a valid variable name?	2. Monst
6. Which of the following is not a valid variable name?	21. M1
7. Which of the following is not a valid variable name?	21. Monst
8. Which of the following is not a valid variable name?	32. Monst
9. Which of the following is not a valid variable name?	18. Monst
10. Which of the following is not a valid variable name?	16. Monst
11. Which of the following is not a valid variable name?	7. M1
12. Which of the following is not a valid variable name?	8. Monst
13. Which of the following is not a valid variable name?	2. Monst
14. Which of the following is not a valid variable name?	5. Monst
15. Which of the following is not a valid variable name?	3. Monst
16. Which of the following is not a valid variable name?	25. Monst
17. Which of the following is not a valid variable name?	15. Monst
18. Which of the following is not a valid variable name?	2. Monst
19. Which of the following is not a valid variable name?	5. Monst
20. Which of the following is not a valid variable name?	3. Monst

United Software

**Figure 1**

**VERKAUFS  
HITS**

1986-1987

1. What is a
2. business plan
3. and why is it
4. important?
5. What are the
6. key components
7. of a business plan?
8. How do you
9. develop a business
10. plan?
11. What are the
12. benefits of having
13. a business plan?
14. How often should
15. a business plan be
16. updated?
17. What are some
18. common mistakes
19. when developing
20. a business plan?

- 1 Kid and Jones Adv
- 2 Religious
- 3 Rock Off
- 4 Gem City
- 5 Rainbow strands

## Atari ST

1. Rep. cut
2. "What's your Adv
3. D. Angelo Master
4. F16, F100
5. Chaos strikes back

## C 64

- 1 Zak McKracken
- 2 M. Joseph Soccer
- 3 P. J. S.
- 4 O. M. P.
- 5 M. J. M. M. M.

## MS-DOS

1. Populines
2. Iron and Mines Adv
3. Larry Bl
1. Sun City
5. Their finest Hour

## PC-Engine

- 1 Nectars
- 2 M-Hel
- 3 Sun Sun II
- 4 Gabeo
- 5 Dragon Spirit

## Mega Drive

- 1 Super Strach
- 2 Strach's 6000s
- 3 Golden Axe
- 4 Herring 2
- 5 New Zealand Strach

## Sega Master

- 1 Wonderboy
- 2 Phantasy Star
- 3 Castlevania
- 4 Exotic 105
- 5 R-Type

## Nintendo

1. Zaxxon
2. Super Mario Bros 2
3. Life Force
4. Super Mario Bros
5. Mega Man

*Constante*  
**INSEL**

1. *U. l.* 1000



**Produktmanager** Wo tram  
von Eichborn betreut  
mehrere ausländische  
Firmen bei United Software  
(ehemals Ariqasoft)

### Spielautomaten (Japan)

1. **Wrestling**
2. **Winning Run**
3. **Final Fight**
4. **Stomach**
5. **Test**

### Spielautomaten (USA)

1	WWF Superstars
2	Hard Drive
3	Teenage Mutant Ninja Turtles
4	Cyberball
5	Kick

### Spieleautomaten (Deutschland)

	Final Fight
1	Final Fight
2	Line of Fire
3	Street Fighters
4	Matrix
5	Street Fighter

[illegible]**HERSTELLER**

1.  $\frac{1}{2}$

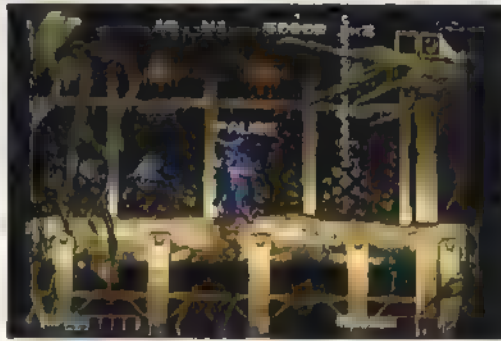
**HERSTELLER**

1.  $\frac{1}{2}$   
 2.  $\frac{1}{2}$   
 3.  $\frac{1}{2}$   
 4.  $\frac{1}{2}$   
 5.  $\frac{1}{2}$   
 6.  $\frac{1}{2}$   
 7.  $\frac{1}{2}$   
 8.  $\frac{1}{2}$   
 9.  $\frac{1}{2}$   
 10.  $\frac{1}{2}$

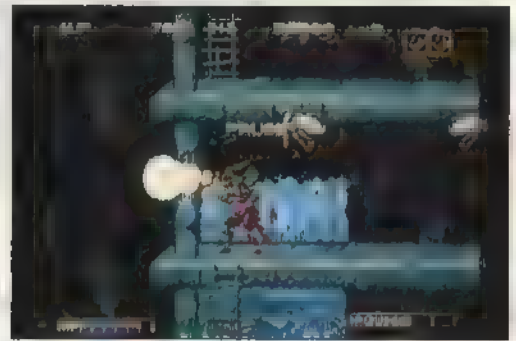


Schon der Name von SNKs Meisterstück "Neo Geo" deutet an, wie der Hersteller sein Produkt sieht: Er will damit eine "Neue Welt" (deutsche Übersetzung von Neo Geo) für passionierte Spieler schaffen. Der Einstieg in die vermeintlich bessere High-score-Welt ist allerdings gut betuchten Freaks vorbehalten. Die Neo Geo-Konsole kostet momentan knapp 1000 Mark, und für ein Modul muß man sage und schreibe 500 Mark hinblättern (Tendenz fallend).

Im Preis des Grundgerätes ist ein robustes Joyboard, auf dem ein Joystick, vier Feuerknöpfe und je ein Select- und Start-Taster montiert sind, eingeschlossen. Der Joystick entspricht den original SNK-Spielhallen-Joysticks. Dank der Mikroschalter kann präzise gesteuert werden. Die Feuerknöpfe machen ebenfalls einen soliden Eindruck und sind angenehm leichtgängig. Dank des mitgelieferten RGB-Kabels erhält man auf jedem Monitor



▲ Rechts wird kräftig geflammt, der linke Held muß sich mit simplen Schüssen zur Wehr setzen

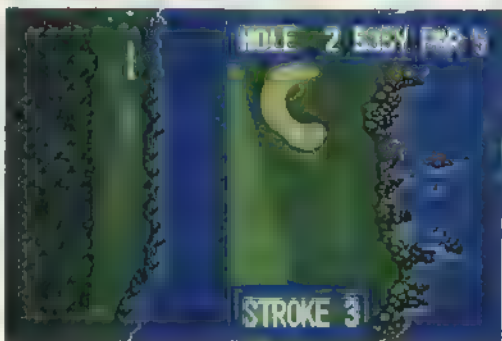


▼ Nette Mädels (links) stellen wichtige Fragen, ehe das große Spiel beginnt (rechts)



# DIE PRIVATE SPIELHALLE

oder Fernseher mit Scart-Buchse ein gestochen scharfes Bild. Das passende Netzteil wird natürlich auch beige-packt. Gehört dies alles noch zur normalen Grundausstattung eines Videospiels, ruft die beigelegte "Memory Card" (etwa so groß wie ein PC-Engine-Modul) zunächst Verwunderung hervor. Sie kann in einen passenden Schlitz in der Konsole geschoben werden und speichert auf Wunsch bis zu 27 Spielstände von verschiedenen Programmen. Wer will, kann die Karte zu einem Freund mitnehmen und dort mit "seinem" Spielstand weitermachen. Noch interessanter ist die Aussicht, mit dieser Karte "richtige" SNK-Spielautomaten zu überreden, dort anzufangen, wo man zu Hause aufgehört hat. Das ist deshalb technisch machbar, da das Neo Geo nichts anderes als ein kompakter Spielautomat für zu Hause ist, auf dem exakt die-



Die Grafik bei "Top Players Golf" ist nicht überwältigend, dafür übersichtlich

selben Spiele laufen wie auf seinen größeren Brüdern. Das Programm muß also nicht lange für das Videospiel-System umgesetzt oder angepaßt werden, sondern läuft von Haus aus darauf, da Heim- und Automatenversion 100prozentig identisch sind. Das gilt natürlich nur für die neue Generation der SNK-Spielautomaten — die in Deutschland noch nicht zu finden sind.

Neben der Memory Card können am Grundgerät zwei Joyboards angestöpselt werden. Außerdem ist ein Anschluß für einen Kopfhörer (regelbare Lautstärke) und ein Resetknopf vorhanden. Den meisten Platz an der Konsole beansprucht allerdings der Einschub für die voluminösen Module. Diese sind sage und schreibe größer als eine normale PC-Engine-Konsole in-

klusive Booster. Hält man sich vor Augen, wieviel Speicherkapazität die Cartridges zur Verfügung stellen, wundern einen deren Größe nicht mehr. Die momentan erhältlichen Spiele schwanken zwischen 46 und 62 MB (entspricht ca. 6 bis 8 MByte). Laut Hersteller haben bis 330 MBit darin Platz. Das bedeutet allerdings nicht zwangsläufig, daß jedes Programm 20- bis 30mal komple-





▲ Grafik, die kein Mensch zuvor gesehen hat, bietet "Magician Lord" nicht, aber toll ist sie dennoch

▼ Der Buddha im Hintergrund betet hoffentlich für eine Preissenkung des "Neo Geos"



xer ist als normale Videospiele. Den größten Teil des Speichers beansprucht die digitalisierte Sprache, die bislang in jedem Spiel zuhauf eingesetzt wird. Außerdem stimmen ellenlange und (speicher-)aufwendige Intros auf das entsprechende Spiel ein.

Momentan sind fünf Module für das Neo Geo erhältlich. Eines davon, eine Mah Jong-Variante, kann man dank viel japanischem Text auf dem Bildschirm getrost vergessen. Alle anderen vier Programme sind problemlos spielbar. Die beiden Sportsimulationen, "Baseball Stars Professional" und "Top Players Golf", machen einen ordentlichen Eindruck. Beim Baseball sorgen vor allem die ständigen Kommentare des digitalen Repor-

Während sich sämtliche Spielefreaks nach dem Super Famicom von Nintendo verzehren, schockt SNK die Konkurrenz mit einem 100%-Spielautomaten-kompatiblen Videospiel-System.

## Technische Daten

Prozessor:	68000 (12 MHz), Z80A (4 MHz)
RAM:	64 KByte
Video-RAM:	64 KByte
Farbpalette:	65536 Farben
Sound:	FM, PSG, PCM (Stereo)
Anschlüsse:	2x Joyboard, RGB-Ausgang Video/AV- Ausgang Kopfhörer- Anschluß 68-Pin-Aus- gang für Memory Card Netzausgang
Liefer- umfang:	Grundgerät ein Joyboard mit Select-, Start- und vier Feuerknöpfen RGB-Kabel Netzteil Memory Card
Preis:	998 Mark (Grundgerät) 498 Mark (pro Spielmodul)

ters während des Matches für prächtige Stimmung. Während es sich grafisch eher von der schlichten Seite gibt (sieht man von dem tollen Intro ab, das mit fantastisch animierter 3D-Grafik protzt), ist es spielerisch voll auf der Höhe. Passionierte Baseball-Freaks werden davon so schnell nicht loskommen

Ebenfalls überraschend gut ist SNKs Golf-Simulation gelungen. Auch hier läßt das Neo-Geo seine 3D-Muskeln spielen. Sobald ein Schlag ausgeführt wurde (man sieht das Spielfeld aus der Vogelperspektive), gewinnt nicht etwa der Ball an Größe, wenn er steigt, sondern die Landschaft wird stufenlos kleiner — ein mächtig eindrucksvoller Effekt. Wie nicht anders zu erwarten, erreicht das Modul zwar nicht die spielerische Brillanz des Referenz-Programms "Leaderboard", plazierte sich aber tapfer in der Verfolgergruppe.

Neben den Sportspiel-Fans kommen auch die Action-Enthusiasten auf ihre Kosten. Das Vorzeige-Modul ist hier zweifellos "Magician Lord". Der Geschicklichkeitstest im Stil von "Son Son II" verückt mit einer atemberaubenden Grafik, die so definitiv von keiner Kon-



**Full Access unbegrenzt zu allen  
aktuellen PC- & PowerPlay  
Software**

**mit Artikel und  
Einladung zum  
Computer- und  
Hobbyabend**



**neueste Software  
auf Herz und  
Nieren geprüft**

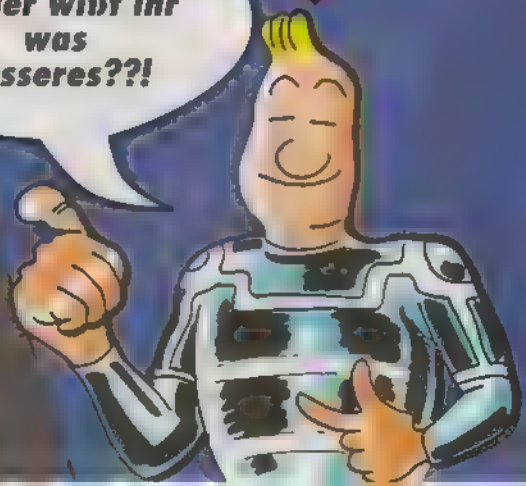
**mit Tips & Tricks zu  
den schwierigsten  
Spielen**

**und dazu mit noch mehr Vorteilen:**

**mit Freierwahl  
bequeme Zahlungsweise:  
das Begrüßungsgeschenk  
wird mit Lichtgeschwindigkeit  
pokerfertig (denn kein Kartenzahlung  
kostet nix!)**

**Im Abo nur  
5,80 DM  
anstatt 6,50  
DM**

**...oder wißt Ihr  
was  
Besseres??!**





Nutzt die Vorteile  
des besonders  
günstigen Jahres-  
angebotes und  
schickt die Karte  
am besten heute  
noch ab!

**POWER PLAY**

**JAHRES-ANGEBOT**

1. Ihr bezahlt im Abonnement  
nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM  
für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr  
jährlich, halbjährlich oder  
vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-  
Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play  
noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet  
Euch keinen Pfennig extra!

WO GIBT ES DAS SONST NOCH  
IN DIESER GALAXIS??!



Bitte trägt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und  
Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten

Mit  
5 Mark  
dabei!

Muster

Private  
Kleinanzeige in

**POWER PLAY**

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den  
Text unter der Rubrik:

Amiga C 64 128 MS-DOS-PCs Atari ST Sega Master Sega Mega Nintendo PC-Engine

Kontakte

DM 5,- (gegen bar als Scheck bei: Bitte keine Briefmarken!)

Private Kleinanzeige: maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postage ad-essen nicht möglich.  
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sa...

Eure Nachricht an  
die Redaktion

**POWER PLAY**

**MITMACH-KARTE**

Folgende Artikel aus Ausgabe \_\_\_\_\_ haben mir besonders gut gefallen

- |    |       |
|----|-------|
| 1. | Seite |
| 2. | Seite |
| 3. | Seite |

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

- |    |       |
|----|-------|
| 4. | Seite |
|----|-------|

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Video-Set wollen Sie sich kaufen?



## POWER PLAY

Je mehr Sie Power Play zum Jahrespreis von 30,- € bezahlen, desto mehr gewinnen Sie. Die Ziehung erfolgt per Post im Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name Vorname \_\_\_\_\_

Straße Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon (Vorwahl) \_\_\_\_\_

Gefahr! Wasserzucht  
Ich besitze ☐ gefährlich ☐ halbgiftlich ☐ nichtgiftlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG Postfach 304 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum: 7. Unterschrift \_\_\_\_\_ 0 10 10 08

Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen. Für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema \_\_\_\_\_

Ich besitze einen Computer ☐ ja ☐ nein

Wenn ja: Welchen Computer \_\_\_\_\_

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Abender

\_\_\_\_\_ Vorname

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## POWER PLAY LESER - HITPARADE

### Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen finden Sie im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Ich besitze folgenden Computertyp: \_\_\_\_\_

Abender

Name Vorname \_\_\_\_\_ Alter \_\_\_\_\_

Straße Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ Wohnort \_\_\_\_\_

Die 60 M  
Kundenkarte  
hier vollständig

Antwortkarte

## Power Play

### Abonnement-Service

Markt & Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG Postfach 304 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Bitte  
beachten  
8013 Haar

Antwortkarte

## Power Play

### Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Die 60 M  
Kundenkarte  
hier vollständig

Antwortkarte

## Power Play

### Redaktion

Markt & Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

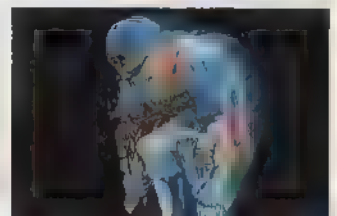
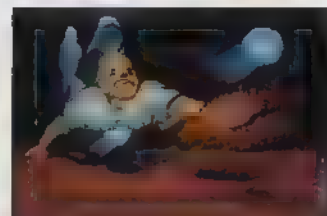
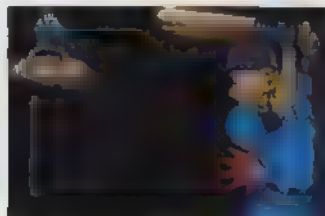
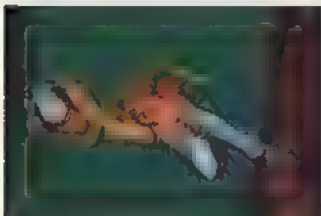




Wer mit dem Fadenkreuz zu lange zögert, der hat bei "N.A.M. — 1975" das Nachsehen



"Black Is Beautiful" trifft nicht nur auf gute Fernseher, sondern auch auf edle Videospiel-Konsolen zu



Hier sieht Ihr vier Schnappschüsse aus dem tollen Intro zu "Baseball Stars Professional", das man leider nicht pausieren kann

kurrenz-Konsole auf den Bildschirm gezaubert werden kann. Die Farbenpracht ist einfach atemberaubend. Vom Spielwitz kann man das allerdings nicht immer behaupten. Zwar werden viele unterschiedliche Levels geboten, verschiedene Extras stehen zur Wahl und die flackerfreie Sprite-Dichte auf dem Spielfeld ist höchst eindrucksvoll, doch leider wird man von fiesen Stellen nicht verschont, und die spielerische Abwechslung hält sich ebenfalls in Grenzen. Keine Frage, Magician Lord macht Spaß, die große Offenbarung ist es allerdings nicht.

Das zweite Action-Modul, "N.A.M. — 1975", macht auf den ersten Blick einen ziemlich durchschnittlichen Eindruck. Doch nach ein paar Feuergefechten kommt man (trotz aller Brutalität) so schnell nicht mehr davon los. Vor allem zu zweit gewinnt es deutlich an Spielreiz. Sanfte Naturen sollten allerdings die Finger davon lassen, denn in Sachen "tote Soldaten pro Minute" dürfte es selbst den Kinofilm "Rambo III" um Längen schlagen. N.A.M. zeigt, daß aus dem "Ich-ziel-mit-dem-Fadenkreuz-auf-irgendwas"-Spielprinzip mit entsprechenden Ideen und Features noch brauchbare Programme entstehen können. Hier werden übrigens

erstmal drei der vier Feuerknöpfe sinnvoll eingesetzt. Für die nächsten Wochen und Monate sind weitere Spiele von SNK für das Neo Geo angekündigt. Wenn man Insider-Kreisen glauben darf, werden dieses Jahr noch 20 weitere Spiele für die Kombination aus Arcade-Automat und Videospiel erscheinen — angeblich auch von Fremdfirmen.

Die bislang erhältlichen Programme sind allesamt recht gut und versprechen ordentliche Videospiel-Unterhaltung. Es steht außerdem eindeutig fest, daß das Neo Geo das bislang technisch beste Videospiel-System für zu Hause ist. Dank der unglaublich vielen Farben, die gleichzeitig auf dem Bildschirm gezeigt werden, und der flackerfreien Sprite-Darstellung ist man zu nächst absolut begeistert. Dazu kommt ein kräftiger Sound samt imposanter Digi-Sprache, der den Spielen das gewisse Extra verleiht. Dem Ganzen die Krone setzt der 3D-Chip auf, der es ermöglicht, Objekte und Landschaften stufenlos zu verkleinern oder zu vergrößern. Außerdem darf man nicht vergessen, daß die bislang erschienenen Spiele nicht alle Fähigkeiten der Edel-Konsole aufzeigen.

So weit, so gut. Das Problem an der Sache ist der hohe Preis. 1000 Mark für das



Eine Verwandlungs-Sequenz bei "Magician Lord"

Grundgerät kann man aufgrund der herausragenden Technik noch mit dem Argument "einmalige Investition" begründen. Doch keines der vier Spiele rechtfertigt auch nur annähernd der Preis von knapp 500 Mark pro Modul. Keines der vier Module erreicht auch nur annähernd die spielerische Qualität von "Super Shion" auf dem Mega Drive. Keines der vier Spiele ist brillant. Deshalb sollte man es sich doppelt und dreifach überlegen, ob man z. B. auf fünf Mega Drive- oder PC-Engine-Spiele zugunsten eines Moduls für das Neo Geo verzichtet. Spätestens nach einer Woche wird man es bereuen. Keine Frage, das Neo Geo ist momentan das

höchste der Gefühle für den Videospiel-Freak, doch sollte man bei aller Begeisterung die Vernunft nicht total verdrängen.

Zum Glück gibt es eine Möglichkeit, ohne viel Geldaufwand einige Tage in den Genuß des Neo Geos zu kommen. Einige Händler haben nämlich angekündigt, das Grundgerät sowie die Module zu Videofilm-Preisen zu verleihen. Auf diese Weise befriedigen übrigens auch die Japaner ihre Neo Geo-Leidenschaft. In vielen Ladengeschäften und Videotheken wird das System samt Spielen verliehen. Ein Verkauf der Konsole an den Endverbraucher ist seitens SNK vorläufig gar nicht geplant gewesen.

mg





# GEWINNT EINE REISE IN DIE USA



**Aufgepaßt und  
mitgespielt, Ihr  
Klempner, Rohrverleger und  
Freunde des Superspiels  
"Pipe Mania" von Empire.**

Am Samstag, dem 4. August 1990, findet in Essen die deutsche Meisterschaft der Pipeline-Bastler statt. Jeder darf mitmachen. In Zusammenarbeit mit den Softwarehäusern "Empire" und "United Software" wird der Wettbewerb in der Computer-Abteilung des Hauses Karstadt am Limbecker Platz (Eingang Friedrich-Ebert-Straße 1) ausgetragen, wobei folgender Spielmodus vorgesehen ist: Jeder Teilnehmer hat die Aufgabe, innerhalb von 5 Minuten eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Dieser High Score wird gespeichert. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl des Tages.

1. Preis: eine Reise für zwei Personen in die USA
2. Preis: ein Softwarepaket im Wert von 500 Mark
3. Preis: ein Softwarepaket im Wert von 250 Mark
4. bis 10. Preis: je ein Computerspiel nach Wahl.

Zusätzlich nehmen diejenigen, die die Pipe Mania-Karte aus diesem Heft mitbringen, an einer Verlosung von 20 schmucken T-Shirts teil. Die Karte findet Ihr bei den POWER T-PS-Karten nach Seite 52. Außerdem erhält jede Mitspieler, der diese Karte vorweisen kann, ein kleines



Das Kaufhaus Karstadt in Essen mit seiner schicken Computer-Abteilung. Hier findet der Pipe Mania Wettbewerb statt.

Dankeschön. Der Rechtsweg ist dabei wie immer ausgeschlossen. Zusätzlich Glanz erhält die Veranstaltung durch die Anwesenheit von Mansa Pauwels von "Entertainment International" und Marina Strack von "United Software". Natürlich wird auch ein POWER PLAY-Redakteur nicht fehlen.

vw



## AUF EIS GELEGT

# Secret of the Silver Blades

Secret of the Silver Blades wartet zwar in gewohnt guter Story, guten Bildern, klugen Kampfsystem und dem tollen AD&D Feels auf, aber so rasch wie Stern konnte mich die daffelgeheue Forgotten Realms Szenario nicht. Man merkt deutlich, daß sich die Pro-

geht so



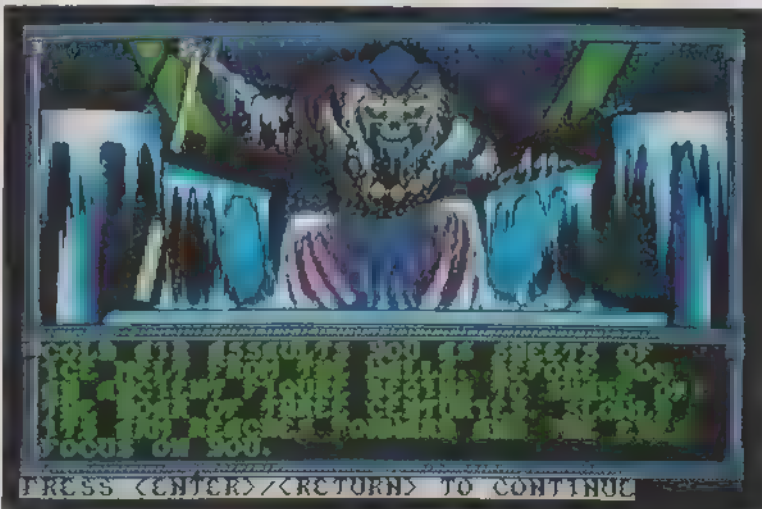
gramme zu wenig Zeit gelassen hat, um noch mehr Spiel zu schreiben. Die langen Dialoge sind nervig, die Duelle sind einige Levels lang, und die Level selbst sind langweilig. Man merkt, daß die Pro-

gramme zu wenig Zeit gelassen hat, um noch mehr Spiel zu schreiben. Die langen Dialoge sind nervig, die Duelle sind einige Levels lang, und die Level selbst sind langweilig. Man merkt, daß die Pro-

gramme zu wenig Zeit gelassen hat, um noch mehr Spiel zu schreiben. Die langen Dialoge sind nervig, die Duelle sind einige Levels lang, und die Level selbst sind langweilig. Man merkt, daß die Pro-



Mit Freiball und Long Sword (MS-DOS/EGA)



Punklich wie die Mauer präsentieren die Rollenspieler-Programme vonSSI. Alle haben Jahre ein neues Kapitel der AD&D-Saga. Tauschfrisch erscheint in diesen Tagen Secret of the Silver Blades, das insgesamt vierte Rollenspiel dieser Reihe. Als Handlungsrahmen dienen weder eine saftige Fantasy-Geschichte, deren Ursprünge einige Jahrhunderte zurückliegen, Damas gab es ein Land der Vergessenen Reiche, die wackeren Brüder Oswulf und Eldamar, die Tyr, dem Gott der Gerechtigkeit, den Dochm Laufe der Jahrhunderte, bei dem Magier Eldamar, der Wunsch Unsterblichkeit zu erlangen. Er verkrachte sich in seinem Schicksal, das ihm Illeneher Gebirgskette, die Eldamar beschloß, unsterblich zu werden, indem er sich in einen Lich verwandelte. Ein Lich ist ein sehr mächtiges, untotes Wesen, das reichlich finstere Dinge treibt, wie ahnungslose Abenteuer zu Tode erschrecken. Aus dem einst guten Magier Eldamar wurde nach der Verwandlung der grauenvolle Lich Dreadford. Als Oswulf auf seinen Reisen von dem Schicksal seines Bruders hörte, verbündete er sich mit zwölf kampferprobten Helden, um dem Lich den Garaus zu machen. Diese tapfere Gruppe gab sich den Namen Silver Blades, die Silberklingen.

In Eldamars Schloß gab es bald darauf einen heftigen Kampf, denn der Dreadford hatte die Kreaturen des Bösen beschworen, die sich den Silver Blades in den Weg stellten. Oswulf und seine zwölf Kameraden stellten schließlich den Lich. Oswulf brachte es nicht fertig, seinen eigenen Bruder zu erschlagen. Statt dessen schufen die Magier in seiner Gruppe einen mächtigen Zauber, der das ganze Tal in einen Gletscher einhüllte. Jahrhundertlang blieb der Dreadford in seinem eisigen Gefängnis stecken, doch eine Gruppe böser Magier macht nun Anstalten, den Gletscher durch Zauberkräfte wegzulassen und ihn zu befreien. Daß im Tal unheimliche Dinge vorgehen, bekommen zuerst die Bewohner der Mienstadt Verdruß zu spüren. Als einige Bergmänner eines schönen Tages

Der Ober-Schurke Dreadford ist vor der ersten Tasse Kaffee immer etwas stinkig (MS-DOS/EGA) ▶





Der nette Zwerg hat einen Auftrag und ein paar lockere Sprüche parat (MS-DOS/EGA)

Im Lauf des Spiels könnt Ihr fast alle Eure Charaktere bis zum 15. Level (maximaler erreichbarer Level in Secrets) befördern lassen. Neben den altbekannten Zaubersprüchen der anderen AD&D-Rollenspiele gibt es eine Handvoll starker Supersprüche, an die Ihr erst später rankommt, wenn Eure Magier mehr Erfahrung gesammelt haben.

Auch bei den Monstern trifft man viele alte Bekannte wieder, die durch regionale Spezialitäten ergänzt werden. Das Szenario bietet insbesondere eine reiche Auswahl an Giganten. Ihr werdet auf fünf verschiedene Vertreter der Riesen-Spezies treffen.

Steuerung und das ausgefeilte, taktische Kampfsystem sind gegenüber den Vorgän-

gern gleich geblieben. Bei Konfrontation mit einem Monster könnt Ihr jede Spielfigur einzeln positionieren und zu-

gern gleich geblieben. Bei Konfrontation mit einem Monster könnt Ihr jede Spielfigur einzeln positionieren und zu-

Durch die verschiedenen Umgebungen und Monster muß Ihr immer wieder zwischen verschiedenen Angriffsmöglichkeiten abwägen. Ein paar Ge-

Wie bei 'Champions of Krynn' könnt Ihr außerdem den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe in fünf Stufen variieren. Für "leichte" Siege gibt es allerdings weniger Erfahrungspunkte und Eure Charaktere werden langsamer befördert. Mehr Schlagkraft erhalten Eure Helden durch magische Waffen und Rüstungen, die man nach Kämpfen mit Monstern findet.

Die gelesene MS-DOS-Version benötigt mindestens 512 KByte RAM und unterstützt CGA- und EGA-Grafik sowie die AdLib-Soundkarte. hi

Got!



Der Schwierigkeitsgrad ist trotz einstellbarer Stärke der Monster zu niedrig angesetzt. Nach zwei Tagen intensiven Spiels halte ich das Programm schon für löst-schade. Spä-

tergrundstory ergeben ein solides Programm mit vertrauter Atmosphäre. Da ich die drei Vorgänger mit Begeisterung gespielt habe, zieht mich auch

Secrets gnadenlos in seinen Bann. Die Luft ist wieder ein wenig raus, das wesentlichen immer wieder gleiche Monster-verhalten und Suchen nach Gegenständen wirkt langsam ein wenig uninspiriert. Der Schwierig-

Das Fazit fällt bei diesem Programm leicht. Wer die anderen AD&D-Spiele mag, wird Secrets schätzen. AD&D-Ablehner werden auch dem vierten Rollenspiel der Serie die Sympathien verweigern. Wer noch keine Erfahrung mit AD&D-Titeln gesammelt hat, sollte lieber Champions of Krynn als Einstiegswahl wählen, das etwas einfälliger ist.



Jetzt geht's mit Euch abwärts: Wer traut sich in die Tiefe runter? (,dort' wird doch nicht ein Monster sein?) (MS-DOS/EGA)

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel  
Hersteller:SSI, Zirkapreis: 70 bis 90 Mark

MS-DOS 79%

Grafik 75% Sound 42%

POWER WERTUNG 79%

ATARI ST

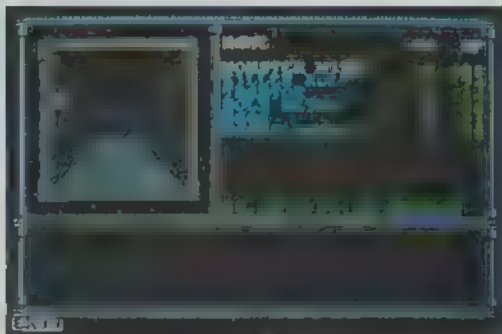
in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



Schaurig, schummrig, monsterhaftig. Ein gruseltiger und langer Spaziergang im Minen-Dungeon (MS-DOS/EGA)



GESCHWINDIGKEIT IST RELATIV

# PROJECTYLE



- vollwertiges, multimedialles Schachspiel
- 1000 x 1000 x 8 Spielerliga
- 5 verschiedene Spielarten
- Vollständige Schachregeln

ST + AMIGA

Vertrieb: Elektronik-Vertriebs GmbH, Rindweg 128-132, 4904 Krumm 2, Tel. 02101/607-0. • Österreich: Sonarsoft, Dornes • Schweiz: Teufel AG

ELECTRONIC ARTS



**MUTANTEN  
SIND AUCH NUR  
MENSCHEN**

# Bad Blood

Damals in der Zeit vor dem großen Feuer, lebten alle Menschen in einer Welt des Reichtums und der Zivilisation. Doch die Menschen waren zersplittert und ein Volk warf den ersten Feuerblitz ab — andere folgten ihm. Als Folge der Strahlung werden immer mehr mutierte Menschen geboren, die sich äußerlich von den normalen unterscheiden. Die Mutanten werden oft als Sklaven ausgebeutet, doch viele führen ein unbehelligtes Leben in Dörfern, in denen sie unter sich sind. Doch ihr Überleben ist bedroht. Mutanten-Anführer H-muk hat Gerüchte gehört, nach denen die technisch überlegenen Menschen einen großen Schlag gegen die Mutanten planen.

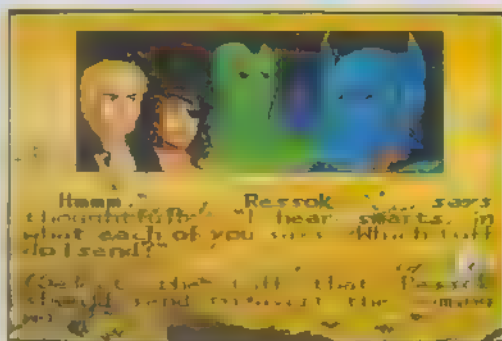
Mit welchem Held Ihr das düstere Atomkrieg-Szenario von "Bad Blood" betretet, bestimmt Ihr selber. Zur Wahl stehen ein kräftiger Knabe mit Kellerschrank-Ausmaßen (Nachteil: mit seiner grünen Haut ist er nicht als Mutant zu erkennen) oder eine weniger starke, aber schlaue Amazone (die sich als "normaler" Mensch tarnen könnte) und ein Nicht-Mutant (ideal als Spion — doch kann man einem Menschen trauen?). Das Action-Adventure ist der Nachfolger zum Fantasy-Spiel "Times of Lore" und ba-



In vielen Gebäuden findet Ihr praktische Gegenstände (MS-DOS/VGA)

siert auf demselben Spielprinzip. Ihr steuert Eure Figur durch die Spielwelt, könnt Gebäude betreten, Gegenstände mitnehmen, einsetzen und Euch mit anderen Charakteren unterhalten. In diesen Gesprächen müßt Ihr gezielt nach bestimmten Themen fragen und kommt so an lebensnotwendige Informationen ran. Die Konversationen werden bequem über Menüs gesteuert. Tipparbeit entfällt, aber die Texte sind alle in Englisch. Wenn alle Diplomatie versagt, darf man sein Glück mit roher Gewalt versuchen. Von der blanken Faust bis zur King-Size-Bazooka kann sich die Waffenauswahl sehen lassen.

Drei Spielstände dürfen gespeichert werden. Die PC-Version bietet saftige VGA-Grafik im 256-Farben-Modus, ist aber auch zu Hercules-, CGA- und EGA-Karten kompatibel. Unter 640 KByte RAM läuft allerdings



Die Wahl der Spielfigur (MS-DOS/VGA)

Dieselbe Mischung, die das "Times of Lore" einen beachtlichen Erfolg machte, wurde auch bei Bad Blood um die Story gekleidet. Die Geschichte ist als leicht und spart nicht auf makabrem Humor. Optische Delikatessen erwarten Euch mit einer VGA-Karte. Wer auf das Spielprinzip steht, wird bestens



unterhalten. Man muß ausgebit mit jeder Spielfigur planen. Je nach Nation machen von Stadt zu Stadt Reisen und ein bißchen Geschick bewahren. Ein einfach zu bedienendes Action-Adventure mit spannendem Szenario, das allerdings gehobene Ansprüche an Eure Englischkenntnisse stellt.

Für mich, als Lehaber von Endzeit-Szenarien, ist "Bad Blood" genau das Richtige. Die makabere, düstere Geschichte ist spielerisch stark an "Times of Lore" angelehnt. Wieder heißt es ausgebit Konversation machen, will man sich in der Spielwelt zu rechtlichen. Der Forschergeist und Entde-



kungstreue tragen entscheidend zum Gelingen dieses Mutanten-Abenteuers bei. Die gelungene Benutzerführung und die besonders mit VGA-Karte farbenprächige Grafik haben den Spaß ganz erheblich. Freunde der gepflegten Grusel-Unterhaltung kommen bei "Bad Blood" auf ihre Kosten.

## STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Origin, Zirkel Preis: 100 Mark

**MS-DOS 72%**

Grafik: 68% Sound: 43%

POWER-WERTUNG: 72%

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

nicht geplant

**C 64**

In Vorbereitung



# ENTDECKEN SIE NEUE WELTEN MIT U.S. GOLD

New World Computing Inc. bietet NEUE und originelle Herausforderungen, und U.S. Gold ist stolz, die ersten 3 Spiele präsentieren zu können – eine Serie, die NEUE Normen in Abenteuergamesetzen setzt.

[illegible]

## NIGHT AND MAGIC

IBM PC & COMPATIBLE

BUCH MIT  
HINWEISEN  
ZUM INHALT

# Might and Magic II

Jetzt für  
**AMIGA**  
erhältlich

BUCH MIT  
HINWEISEN  
ERHÄLTICH

**NEW WORLD COMPUTING, INC.**  
UNTERHALTUNGS-SOFTWARE

**WISGOLD®**

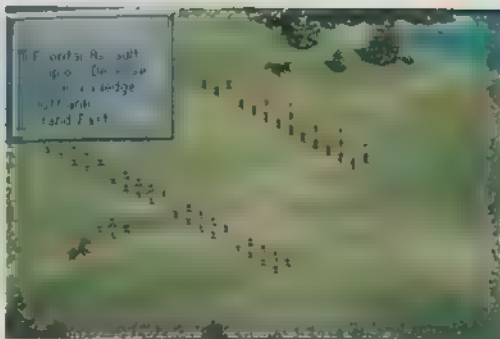


## PANEM ET CIRCENSES

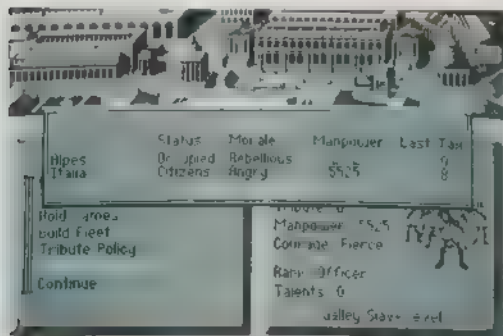
# Centurion: Defender of Rome

**W**ir schreiben das Jahr 275 vor Christus. Die junge römische Republik betritt die Bühne der Geschichte und wird in den folgenden Jahrhunderten zur alles beherrschenden Weltmacht. Sie sind ein junger Offizier in der römischen

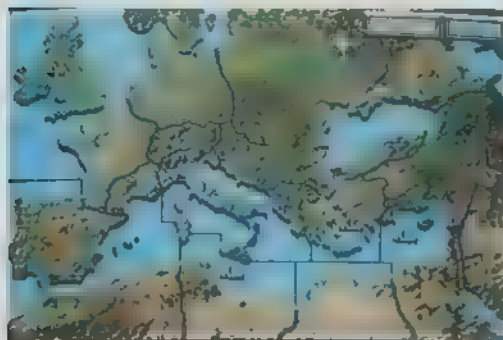
Armee und haben nur ein Ziel — möglichst schnell Imperator und Caesar zu werden. Um diesen ehrgeizigen Plan zu verwirklichen, müssen Sie mit Ihrer Legion fremde Provinzen erobern und möglichst weise regieren. Mit den



Scipios Verteidigung oder lieber ein Frontalangriff (MS-DOS/VGA)



Arme Römer, Menüs wohnt man sieht (MS-DOS/VGA)



Und morgen erobern wir Gallien (MS-DOS/VGA)

dort eingenommenen Steuern können Sie eine Flotte bauen, Circusspiele abhalten und neue Legionäre rekrutieren. Mit zunehmendem militärischen und politischen Erfolg steigt Ihr Rang in der Legion und Ihr Ansehen in der römischen Bevölkerung. Die besten Voraussetzungen, um vom Senat zum Kaiser gewählt zu werden. Doch die Straße zum Erfolg ist mit Dornen besetzt. Wenn Ihnen das Geld ausgeht und Sie die Ihnen anvertrauten Provinzen hemmungslos ausplündern, dann droht eine Rebellion. Hier hilft nur diplomatisches Geschick, damit Sie nicht in Schimpf und Schande Ihr Leben beenden.

Gespielt wird in Runden von einem Jahr. In diesem Zeitraum können Sie entweder mit Ihrer Armee in eine Nachbarprovinz ziehen oder eine andere Aktion ausführen. Alle diplomatischen und strategischen Operationen in "Centurion" werden über Menüs gesteuert. Wenn Sie mit einer anderen Armee die Klingen kreuzen wollen, haben Sie die Wahl zwischen allen bekannten römischen Militärtaktiken. In animierten Actionsequenzen können Sie an Wagenrennen teilnehmen oder Gladiatorenkämpfe austragen. Erfolg in der Arena erhöht wiederum Ihren Status. Das Programm unterstützt EGA- und VGA-Karten.

Schade, ich, als Liebhaber von Monumentalfilmen, hatte mir von der Spielidee mehr erwartet. "Centurion" sieht antäglich auch ganz prächtig aus. Da ist alles vorhanden, was das Römerherz begehrt: Plündern und Rauben, kernige Schlachten zu Wasser und zu Lande, diplomatische Winkelzüge, Arenakämpfe und Wagenrennen. Als Ben Hur-Besitzer von EGA- und VGA-Karten kommen in den Genuss von mediterraner Farbpracht. Doch leider, das alles macht noch kein gutes Strategiespiel aus. Bei "Centurion" fehlt

Gehst so



mir einfach die Langzeitmotivation. Auch die netten Actionsequenzen helfen da nicht weiter. Spätestens nach der zehnten Wiederholung beginnt das große Gähnen. Man drückt einen Knopf und wartet bis die Pixel-Legionäre sich gegenseitig

abserviert haben. Offensichtlich glauben immer mehr Programmierer, daß ein Strategiespiel ohne einen Actionteil nicht auskommt. In den meisten Fällen bleibt dabei nur ein unausgewogenes Gemisch übrig, daß weder "Krieger" noch "Denker" befriedigt.

STECKBRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Electronic Arts, Z. k. Preis: 100 Mark

MS-DOS 60%

Grafik: 67% Sound: 68%

POWER WERTUNG 60%

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Wenn man Centurion das erste Mal sieht, ist man begeistert. Super Grafik, eine Masse Strategie und witzige Action-Teile. Doch hat man die Logik einmal durchschaut ("Wenn ich jetzt Spiele veranstalte, rebellieren die Provinzen nicht mehr") und das Wagenrennen zum vierten Mal gewonnen, wird's eine zähe

Gehst so



Klickerei. Da helfen auch die Gladiatoren nichts. Meistens weiß man vorher, wie der Kampf ausgeht. Den Rest der Zeit verbringt man mit den Fingern trommelnd, während, daß nichts vorangeht. Zur Ehrenrettung muß ich sagen, daß Centurion ein gutes Programm für Freunde schlichter Strategiespiele ist.



# GEWINNT MIT BOMICO



Fast geschenkt:

Ein ganzes Jahr lang verlosen  
wir insgesamt 14400 Mark  
und zwölf feine Walkman.

Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen  
richtig beantworten...

**W**as gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Oben seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos pro-

## BOMICO TOP TEN

1. Rings of Medusa
2. Sim City
3. F 29
4. Tie Break
5. Rainbow Islands
6. Drakkhen
7. North & South
8. Castle Master
9. Kabal
10. Full Metal Planet

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

**Markt & Technik Verlag AG**  
**Redaktion POWER PLAY**  
**Kennwort: Bomico**  
**Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar**

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 17. August 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*



In der englischen Provinz-Idylle March/Cambridgeshire, unweit der Grenze zu Wales, hat das Programmier-Team Sensible Software seine Zelte aufgeschlagen. Nachdem Martin Galloway das Gespann verlassen hat, sind Grafiker Jonathan Hare und Programmierer Chris Yates wieder zu zweit. Sensible Software gehört zu den erfolgreichsten Programmier-Teams der 80er Jahre. Von ihnen stammen "Parallax" (C 64-Aktionsspiel), "Wizball" (mit Preisen überhäufte Action-Klassiker), "Shoot 'em up Construction Kit" (Baukasten für Ballerspiele) und "Microprose Soccer" (vielfach preisgekrönter Fußball-Simulation). Anlässlich der Vorstellung ihres jüngsten Spiels "International 3D Tennis" (siehe Test in dieser Ausgabe) machten sich Chris und John auf die Suche nach dem nächstgelegenen Flughafen und düstern nach Haar bei München, um unserer Redaktion einen Besuch abzustatten.

**POWER PLAY:** Euer neues Spiel ist die Sport-Simulation "International 3D Tennis". Warum habt ihr euch gerade an Tennis gewagt?

**Chris:** Vor allem deshalb, weil es kein gutes Computer-Tennis gab, als wir mit dem Spiel aningen.

**John:** Ursprünglich programmierten wir eine Volleyball-Simulation mit einem "Overhead-View" (Sicht des Spielfelds von oben) wie bei Microprose Soccer. Dann wurde aus Volleyball Tennis und aus der Overhead-View die 3D-Perspektive, denn ein Tennis, bei dem man das Spielfeld von oben sieht, ist langweilig.

**POWER PLAY:** Wann genau habt ihr mit Tennis angefangen?

**Chris:** Im Januar... Januar 1989. Bis März ist dann nicht viel zusammengegangen.

**John:** Am Anfang hatten wir sehr viel Taktik- und Management-Kram drin. Dann haben wir beschlossen, mehr Mühe ins eigentlich Tennis-spiel zu investieren.

**POWER PLAY:** Ihr habt schon in den verschiedensten Spiel-Genres Erfahrungen gesammelt. Welches mögt ihr am liebsten?

**Chris:** Wir machen verschiedene Dinge, weil wir sonst von einer Sache gelangweilt werden.

**John:** Sport-Simulationen langweilen uns jetzt



**Englands Programmier-Pärchen Hare & Yates ist wieder da: Nach Wizball und Microprose Soccer belagert Sensible Software jetzt mit einer Tennis-Simulation die Charts. Alle Einzelheiten dazu in unserem Interview.**

## PLAUDERN MIT



**Chris:** Wir werden in unserem ganzen Leben keine weitere Sport-Simulation machen.

**John:** 16 Monate haben wir an International 3D Tennis gearbeitet. Vorher waren wir 8 Monate mit Microprose Soccer beschäftigt. Wir sind jetzt sehr optimistisch über das neueste Spiel. Das neueste Spiel ist immer das interessanteste, bis du zum letzten Stadium kommst — dann hast du es. Wir versuchen Sachen zu machen, die ein bisschen anders sind. Bei International 3D Tennis z.B. haben wir 3D-Spieler verwendet, niemand hat sich zuvor an 3D-Spielfiguren gewagt! Microprose Soccer war nicht unbedingt originell...

**Chris:** ...übertrieben originell? Nein, das war es nicht.

**John:** Aber, wie auch immer, Soccer hat sich mit Abstand am besten verkauft. Man muß immer die kommerziellen Aspekte bedenken.

**POWER PLAY:** Was wird euer nächstes Projekt nach International 3D Tennis sein?

**John:** Es gibt da ein Spiel, das seit langer Zeit in Entwicklung ist. Wir machen das Design und die Grafik, jemand von außerhalb wird es für uns programmieren.

**POWER PLAY:** Um was für eine Art Spiel handelt es sich?

**John:** Um ein gutes! Eine Art Actionspiel mit Strategie.

**Chris:** Es geht darum, Ländereien zu erobern, dort zu bauen und siedeln. Waffen entwickeln. Man kann sein Imperium ausweiten und andere Völker übernehmen.

**John:** Es gibt zwei spielerische Seiten, Action und Strategie. Du kannst aussuchen, ob Du Dich nur um die Action kümmern willst oder um die Strategie. Der Computer übernimmt den jeweils anderen Teil. Es gibt fünf verschiedene Computergegner. Auf einer Karte sieht man anhand verschiedener Farben, wie groß die einzelnen Imperien im Moment sind. Zwei Spieler können auch auf der gleichen Seite spielen, einer übernimmt den Strategie-, der andere den Action-Teil. Du kannst auch versuchen, beides gleichzeitig alleine zu machen, aber das wird dann ein bisschen schwer.

**POWER PLAY:** Kann man überleben, wenn man etwa ein Spiel in 1½ Jahren fertig bekommt?

**Chris (spitzbübisch grinzend):** Nein.

**John:** Wir sind gar nicht wirklich hier.

**Chris:** Jetzt ernsthaft! "Microprose Soccer" lief sehr gut. Anhand der Prozente, die wir

bekommen haben, läßt sich hochrechnen, daß es sich etwa 140.000mal verkauft haben muß.

**John:** Diese Einnahmen haben uns über Wasser gehalten.

**POWER PLAY:** Wieviel Prozent vom Erlös eines Spiels fallen für die Programmierer ab?

**Chris:** Normalerweise sind es etwa 7 Prozent vom Ladenpreis.

**POWER PLAY:** Wie haben Euch die 16 Bit Versionen von Microprose Soccer gefallen, die von einem anderen Team programmiert wurden?

**John:** Sollen wir wirklich ganz ehrlich sein?

**Chris:** Sie hätten wesentlich besser sein können. Es gab keine Verbesserungen gegenüber der C 64-Version. Strenggenommen waren diese Umsetzungen sogar ein Schritt zurück, was wirklich ein Schandestück ist.

**Chris:** Deshalb kümmern wir uns um alle Versionen von International 3D Tennis auch selbst. Mit den 16-Bit-Versionen von "Shoot 'em up Construction Kit" waren wir auch nicht glücklich... oder denen von "Wizball".

**John:** Wizball auf 16 Bit hätte brillant werden können, aber das war's nicht. Wir haben Pläne, mehr Leute für uns arbeiten zu lassen, um uns bei der Entwicklung zu helfen.

**POWER PLAY:** Konzentriert Ihr Euch eines Tages vielleicht ganz aufs Spiel-Design?

**John:** Ein paar Sachen werden wir auch selber machen. Chris programmiert z.B. ein Spiel und ich mache die Grafik dafür. Oder ich mache die Grafik für ein Spiel, das ein anderer programmiert hat. Wir wollen mehr Spiele veröffentlichen, als wir selber "von Hand" machen können. Also brauchen wir mehr Leute. Im Moment gibt es drei, die mit uns zusammenarbeiten.

**POWER PLAY:** Ihr gehört zu den wenigen prominenten Programmier-Teams, die dem C 64 eisen die Treue halten — wie lange noch?

**Chris:** Wir werden weiter C 64-Spiele machen, solange sie gekauft werden.

**John:** Wir würden niemals mit C 64-Spielen aufhören, nur weil viele Leute glauben, 16 Bit sei jetzt das einzige Wahre. Wenn wir den C 64 beiseite lassen, würden wir uns wohl mehr auf den Amiga konzentrieren.

**POWER PLAY:** Wie sind eure Ambitionen, auch mal ein Vi-



deso viel zu programmieren, z.B. fürs Nintendo Entertainment System?

**Chris:** Ich glaube, der Nintendo-Zug ist schon für uns abgefahren. Bis wir uns an die Maschine gewöhnt haben, würde ein Jahr vergehen. Vielleicht machen wir mal was für die nächste Videospiele-Generation, das Mega Drive von Sega. Wir setzen vielleicht mal ein Spiel dafür um oder schreiben ein Spiel für Computer und Videospiel-Konsole zur gleichen Zeit.

**John:** Je mehr Leute bei Videospielen mitprogrammieren, desto geringer ist dort die Nachfrage. Und viele Leute haben immer noch die alten Computer und wollen Spiele dafür. Wir sind jetzt ganz gut etabliert bei Computern, insbesondere auf dem C 64. Wir versuchen, den gleichen Ruf auf dem Amiga zu erlangen.

**POWER PLAY:** Glaubt ihr, daß ihr auch noch in 10, 20 Jahren Computerspiele schreiben werdet?

**Chris:** Ich glaube, daß man nicht so weit voraussehen kann. Etwas anderes wird sich irgendwann ergeben. Ich glaube nicht, daß sich das Spiele-Business in den nächsten 20 Jahren sehr ändern wird.

**John:** Die Sache mit Spielen ist die. Am Anfang bist du sehr an dem neuen Projekt interessiert. Dann hast du einen sehr langen Zeitraum, wo du dieses und jenes daran machst, Extra-Bonus-Läser erfindest und so. In der Mitte arbeitest du nicht soviel daran und denkst dir: "Oh, wir haben noch drei, vier Monate Zeit!" Während der letzten Phase am Schluß arbeitest du sehr hart daran und hast das Spiel. Schließlich bist du fertig und fängst mit dem nächsten Spiel an.

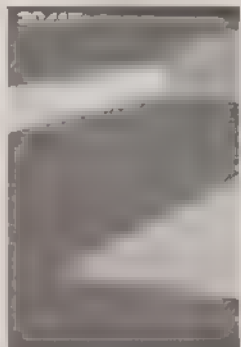
**POWER PLAY:** Ihr habt mit verschiedenen Softwarefirmen zu tun gehabt. Welche drei Dinge haßt ihr im Umgang mit Softwarefirmen am meisten?

**Chris:** Die Buchhaltung. **John:** Die Buchhaltung schickt die Honorar-Schecks einmal die Woche raus.

**Chris:** Und der Typ, der das macht, ist in Miami oder sonst wo.

**John:** Das passiert oft. Es gibt nur einen Typ in der Firma der Schecks verschickt. Er tut dies einmal die Woche und er ist niemals da.

Eine andere tödliche Sache sind übertriebene Terminvorstellungen. Man fängt mit einem Projekt an wie damals z.B. Wzball. Wir hatten am Anfang keine Ahnung, wie das Spiel am Ende aussehen würde. Du redest mit jemandem von der Softwarefirma über die vage Idee hinter dem Spiel — sofort wirst du gefragt: "OK, wie lange dauert es, bis das Scroll fertig ist?" — Am 15. Juli mußt ihr das Scroll fertig haben und dann macht ihr dieses oder jenes."



Der neueste Sensi-Streich: International 3D Tennis

**Chris:** Oder: "Wir hätten gerne eine originelle Spielidee bis zum 2. August".

**John:** Sowas läßt keinen Spielraum für kreative Arbeit. Und wenn du etwas bis zu einem bestimmten Zeitpunkt nicht gemacht hast, weil du an etwas wichtigerem gearbeitet hast, werden die Typen von der Softwarefirma ganz wegsig — und dann bezahlen sie dich deshalb nicht ordentlich!

Was uns noch stört: Bestimmte Softwarefirmen räumen sich selbst mehr Ehre ein, als ihnen zustünde.

**POWER PLAY:** Das ist nicht zufälligerweise eine Anspielung auf Microprose Soccer?

**John:** „...ein sehr gutes Beispiel. Als wir ursprünglich zu Microprose gingen, hieß das Spiel noch "Sensi Soccer". Wenn das Spiel mit diesem Namen in die Läden gekommen wäre, hätte es eine Werbe-Werbung für unsere Firma Sensible Software gehabt. Sie haben den anderen Weg gewählt und ihre Firma promotet. Man hätte auch einen neutralen Namen wie z.B. "Super Soccer" oder wie auch immer wählen können. Wir hatten furchtbare Diskussionen über die Größe unseres Logos auf dem Titelfeld. Unser Logo hatte die gleiche Größe wie ihres und sie haben unser Logo zweimal verkleinert. Wir wollen nicht mehr Ehre, als uns zusteht."

**Chris:** ...aber immerhin haben wir das Spiel geschrieben, es ist unser Baby.

**John:** Bei Schallplattenfirmen ist das ganz anders. Sie machen viel Geld, indem sie den Interpreten in den Vordergrund stellen und nicht den Namen der Firma. Mirrorsoll macht das ganz geschickt mit den Bitmap Brothers, die von ihnen promotet werden. Wenn du dann ein Spiel rausbringst

wie "Xenon II", das sehr hübsch ist, aber in dem nicht sonderlich viel drinsteckt, verkauft es sich auf jeden Fall gut — schließlich ist es ein Bitmap Brothers-Spiel.

**POWER PLAY:** Was sagt ihr zum Erfolg von Lizenzspielen, die oft sich echt sündlich aber gut verkaufen?

**Chris:** So ist das Leben. **John:** Wenn du all die Spiele im Laden siehst und dich nicht auskennst, hast du die Wahl zwischen A und B. Wenn du bei A also irgendwas erkannt greifst, du zu Heiß das Spiel "Rambo Supergame", denkst du dir: "Oh, das ist vielleicht wie der Film". Eins finde ich dumm: Firmen, die viel Geld in eine Lizenz investieren, geben nicht gerne viel Geld für die Entwicklung aus. Daraus folgt: Es gibt nicht viele gute Lizenzspiele. Man denkt, es ist egal, wie das Spiel dann aussieht. Man sollte lieber 10.000 Pfund mehr ausgeben, um das Spiel besser zu machen.

**POWER PLAY:** Habt ihr Kontakt zu anderen Programmierern?

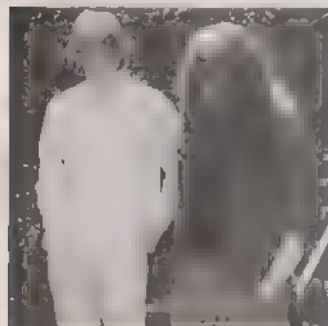
**John:** Die Bitmap Brothers kennt niemand so richtig. Komisch, sie kommen aus derselben Gegend wie wir. Andrew Braybrook wohnt auch um die Ecke, das ist das reinste Silicon Valley.

**POWER PLAY:** Wie ist eure Meinung über die tragbare Konsole Game Boy?

**John:** Eine gute Idee. Der Game Boy beeinflusst den Heimcomputermarkt nicht sonderlich. Er ist ein wirklich tollerbares Gerät.

**Chris:** ...nicht so schwer wie diese Laptop-Dinger.

Das Interview mit Chris Yates und John Hare führten Heinrich Lohrhardt und Martin Galsch.



Wilde Burschen in Aktion: Auch vor der Kamera verlieren Chris Yates (blond) und John Hare (dunkel) nichts von ihrer Dynamik





# POWER FORUM CLUBS

wird in Zukunft drei Mal in unserer Adressenliste stehen. Zwischenclup werden wir immer wieder einmal alle uns bekannten Clubanschriften veröffentlichten.

Djenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Wo liegen die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

che Leistungen bietet er sonst noch?

Richtet Eure Zuschriften an  
**Markt & Technik Verlag AG**  
Redaktion **POWER PLAY**  
Kennwort: Clubs  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar

## Computer-Club Anhalt

Gegründet wurde der Club schon im Jahre 1987 und hat sich inzwischen zu einem festen Treffpunkt für Einsteiger und Freaks entwickelt. Im Club vertreten sind vor allem die Besitzer von C 64 und C 128 Amiga- und MS-DOS-Anwen-

der sind dünner gesät. Der harte Kern des Clubs besteht aus 20 Mitgliedern, die sich regelmäßig im Clubraum treffen. Allerdings mußte erst die Mauer fallen, um im Sachsenland den Startschuß zu ihrer ersten großen Aktion hören zu können. Bis zu den politischen Umwälzungen in der DDR blieben ihre Aktivitäten nach ihren eigenen Angaben "nur Hife zur Selbsthilfe". Jetzt, da es Unterstützung der Elektromotorenwerke Dessau — ein öffentlicher Spielwettbewerb für den 64 gestartet werden. Mit einem C 64 wird der Club über den Zeitraum von 6 Wochen in allen größeren Städten des Landes vertreten sein.

## ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN

### Fulda

Computertyp: Sega  
Anschrift: Fulda  
Wieserstr. 53  
1000 Berlin 44

### CSB

Computertyp: Atari VCS 2600,  
CBS ColecoVision MB Vectrex, Schind  
TVS 2000, Hamam HM 2650  
Anschrift: Tals Club  
Deutschland  
Drüverland Achim  
C 64, VCS, MB Vectrex  
Liesner Ring 30  
2837 Achim

### Atari-Computer Team a.H.

Computertyp: Atari  
Anschrift: Atari-Computer Team e.V.  
Postfach 12182  
28225 Schwanewede

### Demo Soft

Computertyp: C 64, Atari, 800 XL,  
Amiga  
Anschrift: Thies Kagehmann  
Norddorf 25  
2251 Behrendorf

### R.D.C.

Computertyp: Amiga  
Anschrift: The PDC  
Plk. 64777  
3300 Braunschweig

### Amiga Magic

Computertyp: Alle Amigas  
Anschrift: Amiga Magic  
c/o Marcel Kuhn  
Neudorf  
6142 Rathen

### Dark Castle ST Club

Computertyp: Atari ST  
Anschrift: Dark Castle ST Club  
Hannoversch 5  
5200 Much

### Bamp Computerclub

Computertyp: Atari ST, MS DOS  
Anschrift: Bamp Computerclub  
Am Steinberg 89  
5150 Duran

### Programm Master

Computertyp: Atari ST, C 64  
Anschrift: Programm Master  
Plk. 049784 D  
7410 Reutlingen

### Damocles Userclub

Computertyp: Amiga  
Anschrift: Damocles Userclub  
Jörg Rauh  
Bauernstraße 9  
8400 Regen, bmg

### The OutRunners

Computertyp: Master System  
Mega Drive  
Anschrift: The OutRunners  
Wibinger Str. 24/24  
A-1050 Wien

### B.I.T.S. Computer Club Berlin

Computertyp: MS-DOS, Atari ST  
Amiga, 64  
Anschrift: B.I.T.S. Computer Club  
Berlin  
agnewstr.  
1000 Berlin 21  
Postfach 210265

### Fulda

Computertyp: Sega Master  
Mega Drive System  
Anschrift: Stephan Jansen  
Wieserstr. 53  
1000 Berlin 44

### Kindercomputerclub KCC

Computertyp: C 64  
Anschrift: Kevin Ringels  
Michael-Wolter-Weg 2  
4100 Krefeld  
Kennwort: Kindercomputerclub

### Thomy und Stoffs Strategie- und Adventure Club

Computertyp: Amiga  
Anschrift: Thomas Koppert  
Postfach 10  
9200 Siegburg

### Commodore-Computer-Club

**Anhalt**  
Computertyp: C 64  
Leistungen: eigene Zeitschrift, 64  
und Monitore DDR-weiter Wettbe-  
werb für Computerspiele  
Schwerpunkte: öffentliche Aktionen  
(Landesmeisterschaften auf dem C 64)  
Anschrift: Commodore Club e.V.  
Anhalt  
Helm Lüchow  
VEM Elektromotorenwerke Dessau  
Friedrich  
Pflk. 049784 Dessau  
**Videospielclub Cobra:**  
Computertyp: Nintendo, Sega, Mega

### Orme, GEOS, Sega B-Bit, PC Engine

Kontz  
Anschrift: Orme Software Center  
Postfach 2  
C 64, 128, 68000

## NEUZUGÄNGE

### 128er-Club Uwe Schwesig

Computertyp: C 128  
Leistungen: Tips und Tricks zum Pro-  
grammieren des C-128, umfangreicher  
PD-Dokumen-Bestand aller 128er Clubs  
in der BRD  
Schwerpunkte: Tips und Tricks zum Pro-  
grammieren mit dem Flight 2, Hilfeleistung bei  
Problemen

### Mitgliedsbeitrag

Anschrift: Uwe Schwesig  
Dessau

### Mega Drive Fan Club NRW

Computersystem: Mega Drive  
Leistungen: Zeitschrift, 64, 128, 68000  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark pro Jahr  
Anschrift: Mega Drive Fan Club  
Düsseldorf

### Lords of Imagination

Computertyp: C 64  
Leistungen: Zeitschrift, 64, 128, 68000  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark pro Jahr  
Anschrift: Lords of Imagination  
Düsseldorf

### Lords of Imagination

Computertyp: C 64  
Leistungen: Zeitschrift, 64, 128, 68000  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark pro Jahr  
Anschrift: Lords of Imagination  
Düsseldorf

### THE PREDATORS GROUP INC.

Computersystem: C 64  
Leistungen: Zeitschrift, 64, 128, 68000  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark pro Jahr  
Anschrift: THE PREDATORS GROUP INC.  
Düsseldorf

### THE PREDATORS GROUP INC.

Computersystem: C 64  
Leistungen: Zeitschrift, 64, 128, 68000  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark pro Jahr  
Anschrift: THE PREDATORS GROUP INC.  
Düsseldorf

### THE PREDATORS GROUP INC.

Computersystem: C 64  
Leistungen: Zeitschrift, 64, 128, 68000  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark pro Jahr  
Anschrift: THE PREDATORS GROUP INC.  
Düsseldorf

### Anschrift: Marty Reisel

Uppelstr. 10  
6031 Planstadt 06202/5203

### Club 68000

Computertyp: C A500, A1000, A2000  
und Weiterentwicklungen  
Leistungen: jährlich wechselndes Über-  
sichtsgespräch (für 1990: deimono-  
nachste Probe der Clubarbeit: den  
Kick-ED Auen Legion Sieder)  
Schwerpunkte: Einkaufsgemeinschaft  
für alle Mitglieder  
Mitgliedsbeitrag: 50 Mark pro Jahr  
Anschrift: Club 68000  
Inn St. Schul  
Badgaste 22  
6908 Wiesloch  
06202/5203

### Phoenix Computer Club

Computertyp: Amiga, Atari ST, CPC  
C 64

Leistungen: Eigene Computerzeitschrift  
für jedes System alle 2 Monate, alle  
mahe Computerzeitschrift alle 2 Mona-  
te, Spielzeitschrift alle 2 Monate (Zei-  
tungen im Mitgliedsbeitrag enthalten)  
Schwerpunkte: Informationen zwischen  
Spielern und Anwendern herstellen  
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich  
Anschrift: Phoenix Computer Club  
Düsseldorf

### Infinity Computerclub

Computertyp: Amiga, MS DOS, C 64,  
C 128

Leistungen: Monatliche Infozeit: Welt  
neu  
Schwerpunkte: Einsteigerfragen, Wert-  
beurteilung, 64, 128, 68000, 68000  
und Lösungen  
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich  
Anschrift: Infinity Computerclub  
Thomas Siepphahn  
Sechshundertsing 9  
7760 Plünderhof

### PDC Public Domain-Club München

Computertyp: Atari ST  
Leistungen: Clubzeitung alle 2 Monate  
Wettbewerbe, Programmierkurse, ko-  
stendes Klebangebot  
Schwerpunkte: PD-Software  
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark, jährlich  
Anschrift: PDC Public-Domain-Club  
München  
Ludwigstr. 82  
80336 München 81



# GALAXY

## PC ENGINE

Dragon's Lair	119
Dragon's Lair II	119
Dragon's Lair III	119
Dragon's Lair IV	119
Dragon's Lair V	119
Dragon's Lair VI	119
Dragon's Lair VII	119
Dragon's Lair VIII	119
Dragon's Lair IX	119
Dragon's Lair X	119

Darius	119
Darius II	119
Darius III	119
Darius IV	119
Darius V	119
Darius VI	119
Darius VII	119
Darius VIII	119
Darius IX	119
Darius X	119

Wonderboy	99
Wonderboy II	99
Wonderboy III	99
Wonderboy IV	99
Wonderboy V	99
Wonderboy VI	99
Wonderboy VII	99
Wonderboy VIII	99
Wonderboy IX	99
Wonderboy X	99

Cyberball	99
Cyberball II	99
Cyberball III	99
Cyberball IV	99
Cyberball V	99
Cyberball VI	99
Cyberball VII	99
Cyberball VIII	99
Cyberball IX	99
Cyberball X	99

Formation Soccer	109
Formation Soccer II	109
Formation Soccer III	109
Formation Soccer IV	109
Formation Soccer V	109
Formation Soccer VI	109
Formation Soccer VII	109
Formation Soccer VIII	109
Formation Soccer IX	109
Formation Soccer X	109

## SEGA MEGA DRIVE

Aladdin	99
Aladdin II	99
Aladdin III	99
Aladdin IV	99
Aladdin V	99
Aladdin VI	99
Aladdin VII	99
Aladdin VIII	99
Aladdin IX	99
Aladdin X	99

Thunderforce III	119
Thunderforce III II	119
Thunderforce III III	119
Thunderforce III IV	119
Thunderforce III V	119
Thunderforce III VI	119
Thunderforce III VII	119
Thunderforce III VIII	119
Thunderforce III IX	119
Thunderforce III X	119

Thunderforce III	119
Thunderforce III II	119
Thunderforce III III	119
Thunderforce III IV	119
Thunderforce III V	119
Thunderforce III VI	119
Thunderforce III VII	119
Thunderforce III VIII	119
Thunderforce III IX	119
Thunderforce III X	119

## NINTENDO GAMEBOY

Castlevania	59
Castlevania II	59
Castlevania III	59
Castlevania IV	59
Castlevania V	59
Castlevania VI	59
Castlevania VII	59
Castlevania VIII	59
Castlevania IX	59
Castlevania X	59

## SNK NEO GEO

Neo Geo Kongo	999
Neo Geo Kongo II	999
Neo Geo Kongo III	999
Neo Geo Kongo IV	999
Neo Geo Kongo V	999
Neo Geo Kongo VI	999
Neo Geo Kongo VII	999
Neo Geo Kongo VIII	999
Neo Geo Kongo IX	999
Neo Geo Kongo X	999

## ATARI LYNX

Dragon's Lair	119
Dragon's Lair II	119
Dragon's Lair III	119
Dragon's Lair IV	119
Dragon's Lair V	119
Dragon's Lair VI	119
Dragon's Lair VII	119
Dragon's Lair VIII	119
Dragon's Lair IX	119
Dragon's Lair X	119

## COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Dragon's Lair	119
Dragon's Lair II	119
Dragon's Lair III	119
Dragon's Lair IV	119
Dragon's Lair V	119
Dragon's Lair VI	119
Dragon's Lair VII	119
Dragon's Lair VIII	119
Dragon's Lair IX	119
Dragon's Lair X	119

## C64 DISC

Aladdin	99
Aladdin II	99
Aladdin III	99
Aladdin IV	99
Aladdin V	99
Aladdin VI	99
Aladdin VII	99
Aladdin VIII	99
Aladdin IX	99
Aladdin X	99

## C64 SUPER STARS

Dragon's Lair	119
Dragon's Lair II	119
Dragon's Lair III	119
Dragon's Lair IV	119
Dragon's Lair V	119
Dragon's Lair VI	119
Dragon's Lair VII	119
Dragon's Lair VIII	119
Dragon's Lair IX	119
Dragon's Lair X	119

## ATARI ST SUPER STARS

Dragon's Lair	119
Dragon's Lair II	119
Dragon's Lair III	119
Dragon's Lair IV	119
Dragon's Lair V	119
Dragon's Lair VI	119
Dragon's Lair VII	119
Dragon's Lair VIII	119
Dragon's Lair IX	119
Dragon's Lair X	119

## ATARI ST

Dragon's Lair	119
Dragon's Lair II	119
Dragon's Lair III	119
Dragon's Lair IV	119
Dragon's Lair V	119
Dragon's Lair VI	119
Dragon's Lair VII	119
Dragon's Lair VIII	119
Dragon's Lair IX	119
Dragon's Lair X	119

## IBM

Dragon's Lair	119
Dragon's Lair II	119
Dragon's Lair III	119
Dragon's Lair IV	119
Dragon's Lair V	119
Dragon's Lair VI	119
Dragon's Lair VII	119
Dragon's Lair VIII	119
Dragon's Lair IX	119
Dragon's Lair X	119

Railroad Tycoon	99
Rings of Medusa	79
Sam City	79
Then Times Hour	89
Ultima VI	99

## AMIGA SUPER STARS

Dragon's Lair	119
Dragon's Lair II	119
Dragon's Lair III	119
Dragon's Lair IV	119
Dragon's Lair V	119
Dragon's Lair VI	119
Dragon's Lair VII	119
Dragon's Lair VIII	119
Dragon's Lair IX	119
Dragon's Lair X	119

## AMIGA

Dragon's Lair	119
Dragon's Lair II	119
Dragon's Lair III	119
Dragon's Lair IV	119
Dragon's Lair V	119
Dragon's Lair VI	119
Dragon's Lair VII	119
Dragon's Lair VIII	119
Dragon's Lair IX	119
Dragon's Lair X	119

Bemerkung: 1 - 3 Sterne (\*), diese Spiele gefallen unseren Stargambien Roland, Thomas, Wolfgang (je, genau, der) besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenanfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8. DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10. DM Versandkosten.

Versandzentrale + Laden: U. Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rothhaupter-Straße, ca. 100 m.

Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus Haltestelle Harras.

Versandanschrift: Albert-Rothhaupter-Straße 23, 8000 München 70. Telefon: (0 89) 7 80 51 51. Telefax: (0 89) 8 54 58 50. Händleranfragen erwünscht.

089 / 7605151



# BRIEF KASTEN

## Reiseeindrücke

Nach zweimonatigem USA-Aufenthalt bin ich wieder zurück in deutschen Landen. Ich habe mich nicht nur nach den berühmten "California Girls" umgesehen, sondern auch nach Software Shops/Computer Shops. Der Kundenservice ist dort überall hervorragend (selbst in Supermärkten). Da könnte so mancher Händler hier noch einiges lernen. Der Verkäufer bietet sofort seine Hilfe an und ist auch bereit (beim Kauf eines Computers z.B.), über den Preis noch zu verhandeln. Auch ist das Angebot an Software um einiges größer und oft preisgünstiger. Der Amiga ist lange nicht so populär wie hier in Deutschland/Europa, ist aber langsam im Kommen. Während der Atari ST so gut wie gar nicht zu finden ist. Eine gute Software-Zeitschrift konnte ich nirgendwo entdecken, die **POWER PLAY** hat mir wirklich gefehlt. Dafür gibt's fast überall Spielhallen. Da habe ich so manchen Dollar liegenlassen, obwohl dort ein Spiel normalerweise nur 25 Cents kostet. Ich hatte teilweise Blasen an den Händen (kein Witz). Aber sitzt man erst einmal im "Cockpit" von Galaxy Force, ist's um einen geschehen. Mude belächelt man "Alter burner"- und "Thunderblade"-Piloten, fühlt man sich doch wie eine Mischung aus Luke Skywalker und Captain Kirk.

Thomas Madge Essen

gefehlt! Es war Euer kleiner, unscheinbarer "Hardware-Hammer"-Artikel, welcher kreislaufschräge Leser kollektieren ließ! Ein MS-DOS-AT mit Power VGA und CD-ROM für weniger als 2000 DM? Hat dort der berühmte **POWER**-Fehlerteufel, siehe April, April-Leserbrief zugeschlagen? Ist dies nicht der Fall, sollte überlegt werden, ob wir den verantwortlichen Herrn von IBM nicht heilig sprechen und zur Anbetung freigeben sollten. Laßt Eure treuen Leser nicht lange schmoren und bringt bald mehr über die Traummaschine, die jeden Amiga zum Rechenschleier degradiert.

Thomas Madge Essen

Die Begeisterung ist verständlich, aber denkt bitte daran, daß es sich bei dieser Meldung um ein Gerücht handelt und nicht um eine offizielle Information. Drum fasset uns skeptisch der Dinge harren, die da hoffentlich kommen. *hi*

## A propos Vergleiche

Ich finde es ausgesprochen gut, daß Ihr in Ausgabe 6/90 damit angefangen habt, Eure Spieltests nach Genres zu ordnen. Sie sind damit übersichtlich geworden, und man kann sogar Vergleiche anstellen. A propos Vergleiche: Endlich sind sie da! Nach dem Flugsimulatoren-Vergleichstest nun auch rechtzeitig zur WM einen Vergleichstest für Fußballsimulationen. Macht weiter so, Jungs!

Thomas Uebach Cux

## Veredelung

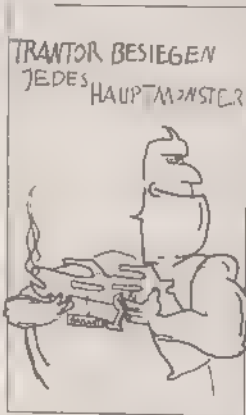
Gutes laßt sich noch verbessern, darum mein Brief.

1. Cover-Gestaltung: Ich meine, daß sich Computerspiele nicht mehr allein an die zunächst einmal offensichtliche Zielgruppe der Kids und Freaks richten, sondern auch an Menschen, die Computer und Spiele unter anderem als Freizeitmedium nutzen. Deshalb solltet Ihr mit Euren Covers ebenso fair umgehen wie mit Euren redaktionellen Inhalten und sie den Kinderschuhen entschöpfen lassen. Als Anhaltspunkt möchte ich die

Ausgabe 5/90 oder die alten Titelfronts von Happy Computer ans Herz legen.

2. Redaktioneller Teil: Ihr veröffentlicht tonnenweise Tips & Tricks. Echt Klasse, aber die Hall of Fame wird doch zur Leertafel. Wen interessiert denn ein Highscore, der aller Wahrscheinlichkeit nach "gecheatet" ist? Dazu eingebildet die stolzen Konterfeis der "erfolgreichen" Anwender Oder die Automatenecke. Wer sein Geld nach Euren Investitionsvorschlägen ausgibt (...muß man haben;...wer sich's nicht kauft, hat selber schuld...; Langsam kommt die Zeit, wo man ohne... nicht mehr auskommt...) hat sicherlich nichts mehr für die Spielhalle übrig Und außerdem. Die, die rein wollen, dürfen's nicht, die Seite ist unnötig wie ein Kropf. Letzte Anregung: Ein Spiel ist nur so gut wie sein Schwierigkeitsgrad. Es ist ärgerlich, wenn man 120 Mark für ein Spiel ausgibt und es dann in kurzer Zeit durchgespielt hat. Warum laßt Ihr seit der Reform den Hinweis auf den Schwierigkeitsgrad weg?

Und noch eine Idee: Wie war's denn mal mit einem



Florian D. Neuß Hamburg

Test der Videospielversender? Auch das spart die eine oder andere Mark und wirkt sicherlich für den einen oder anderen Anbieter äußerst motivierend. Was für Softwarefirmen recht ist, sollte für Händler billig sein.

Eric Schanabel München

## Bitterböse

Legt die kugelsicheren Westen an, liebe Redakteure, jetzt hagelt es bitterböse Kritik! Was ist bloß aus der ehemaligen Superzeitschrift **POWERPLAY** geworden? Zuerst einmal kommt ein Titelbild, das eigentlich weder positiv noch negativ auffällt, aber besser werden könnte. Und danach wird's kriminel: Werbung, Werbung und zwischendurch wird mal ein bißchen Platz für Inhaltsverzeichnisse etc. verschwendet (wenigstens ist das noch übersichtlich), Werbung. Obwohl sich jeder echte Computerfreak (mit Ausnahme von mir) die Finger gerne an die Wand hängt, fordere ich: reduzieren! Und endlich kommen die Tests. Ihr solltet die Tests nicht mehr bunt umrahmen, sondern wieder schwarz auf weiß drucken. Und bitte wieder: 2 breite Tests untereinander und nicht zwei schmale nebeneinander. Wertungssystem? Aargh, was soll denn das? Mein Vorschlag: neues Wertungssystem raus, altes wieder rein. Ich vermissen nämlich den Schwierigkeitsgrad, was das Spiel für ein Genre ist, mußte ja wohl jeder selbst rausfinden können. Also, weg damit! Außerdem ist die Disketten- oder Munzwertung irgendwie kennzeichnend für die **POWERPLAY**. Es gehört einfach dazu. Weg mit den Sammelkarten, weg mit den Büchern, Schallplatten, etc. oder führt demnächst eine Kochecke, Strickkurse, Berichte über die politisch brisante Lage in Oberwarmersteinach und andere Verschwendungen ein. Und was ist mit Starkiller, he? Nach dem Motto "Wenn uns schon nichts gescheites mehr einfällt, mit dem man noch eine dritte Seite füllen könnte, dann geht's wenigstens nach der Regel "Die Tu geht auf, ein Bauch kommt rein, das kann ja nur der Trantor sein".

Daniel Pichler, Datteln

Danke für die Kritik. Bei einigen Punkten ist uns leider nicht ganz klar geworden, warum sie Dich stören. Warum findest Du z.B. die Tests auf Farbe nicht so gut wie auf weißem Untergrund oder was ist das Problem mit den Sammelkarten? Wir bauen das Heft gerne nach Euren Vorstellungen

## In Spiritus Sankti

Kalte Hände, schwerbedeckte Stirn und Herzflattern. Was ist passiert? Frühlingsgefühle, neue Freundin oder eine Beförderung? Weit



gen um, aber dazu brauchen wir konkrete Hinweise warum Euch etwas nicht gefällt. Was meint der Rest der Leserschaft zu den von Daniel angesprochenen Rubriken?

nen Ich hoffe, Ihr nehmt dazu Stellung, und vielleicht hört Ihr mit Euren Moralpredigten und Abwertungen gegenüber Brutalo-Games auf.

Hermann Kollinger jun. & Altkönig

## Priesterseminar

Einen Punkt, der mir schon lange auf die Nerven geht, möchte ich hiermit einmal loswerden. Es geht wieder einmal um die sog. Brutalo-Spiele. Wenn Ihr ein solches Spiel zum Testen vorliegen habt, gibt es die ewigen Moralpredigten von Euch. Oft kommt's mir vor, als seid Ihr Priester. Was soll das immer? Bei mir spielt es keine Rolle, ob Brutalo- oder Sportspiel. Glaubt Ihr wirklich, daß die Computerbenutzer nicht zwischen Realität und Sprites am Monitor unterscheiden können? Ich überlege oft, ob ich mir die POWERPLAY wieder kaufen soll, denn das nervt mich sehr. Andere Zeitschriften stehen dazu viel besser und finden genauso Gefallen an Kriegssimulatio-

Das wichtigste Element bei unseren Spieltests, die Bewertungen, bleiben von Spielinhalt und moralischen Ansprüchen unbeeinflusst. Eine vor lauter kalter Krieg klirrende Panzersimulation z.B., die spielerisch gut gelungen ist, kassiert auch eine satte Power-Wertung. Bei den Härtefällen erlauben wir es uns aber, eine kleine Anmerkung ob des beinhalten Inhalts zu machen. Nicht jeder ist so ein rauher Bursche wie Du, und es gibt durchaus Spieler, denen bei allzu kriegerischem Getöse der Spaß am Bildschirmkampf vergeht. Sensible Naturen werden bei überharten Spielen im Text gewarnt, unsere Bewertungen werden von moralischen Bedenken aber nicht beeinflusst. Da möge ein jeder für sich selbst entscheiden, ob er sich "Brutal Games" zumuten will oder nicht.

## Angeschlagen

In der Regel schreibe ich nicht gleich einen Brief, wenn ich etwas zu kritisieren habe, aber da mir nun zwei aufeinanderfolgende Ausgaben Grund zu eben dieser geben, griff ich nun doch zur Tastatur. Fangen wir an mit der Ausgabe 5/90. Man hätte denken können, daß Euch POWERPLAY als eigenständige Zeitschrift einfach überfordert. Sonst hättet Ihr nicht so einen Artikel, wie den auf den Seiten 108-111 geschrieben. Mal abgesehen davon, daß sich einen C 64 sowieso nur jemand kauft, der noch keinen Computer hat, also auch keine POWERPLAY liest, stand die Antwort auf die Frage, ob es sich noch lohnt, oben genannten Computer zu kaufen (objektiv betrachtet) schon fest: NEIN. Aber dann kam alles anders! Zuerst wunderte man sich darüber, daß erst davon ausgegangen wurde, man kaufe sich den C 64 sowieso nur, um zu spielen. Dann wurden aber die Datenträger als Mit-

tel zum Spielern eigener Programme aufgeführt, um sie dann mit der Qualität der Spiele in Verbindung zu bringen. Später wurde geraten, sich zu diesem Computer, auf dem man ja sowieso nur spielt und der von Commodore auch nur noch zu diesem Zweck verkauft wird (als Spielekonsole), einen Monitor zu kaufen, da dies beim Schreiben von Programmen angenehmer sei. Was denn? Machen wir nun weiter mit Ausgabe 6/90. Der Fußballprogrammvergleichstest war je nun auch nicht das Gelbe vom Ei, sozusagen nicht der Curry auf d'Wurst. Denn Kick Off übertrug alles andere. Es mag sein, daß das an der kurzen Zeitspanne lag, denn Kick Off ist ein schweres Spiel, das viel Übung braucht.

Jesko Ebert, Berlin

Der Artikel in der Power-Play 5/90 sollte grundsätzlich alle potentiellen Käufer über die Vor- und Nachteile des C 64 aufklären. Spiele stehen in der Power-Play dabei an oberster

Telefonische  
Bestellung  
(02 41)  
53 31 31

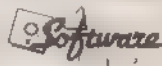


## IHR SOFTWAREPARTNER IM DREILÄNDERECK

IBM	DM	AMIGA	DM	C 64 Disc	DM
DR MOUSE SET	99,—	REISWARE MOUSE	79,50	Blood Money dt.	46,95
Dynamics Joystick Set	89,—	Midi Interface + Softw.	64,95	F-16 Combat Pilot dt.	64,95
Dragon Strike	89,95	All Time Favorites dt.	89,95	Footb. Mana. W-Cup Edl.	46,95
Espace from Hell	79,95	Dragon's Breath dt.	89,95	Last Ninja dt.	29,95
Jet Fighter	109,—	Dragon Force	89,95	Player Manager dt.	46,95
Logo dt.	84,95	F-29 Retaliator dt.	79,95	The Break Tennis dt.	46,95
Loom dt.	79,95	Footb. Mana. W-Cup Edl.	64,95	Turrican dt.	46,95
Pacman Triple Pack	64,95	Ghost & Goblins dt.	79,95	Two to One dt.	34,95
Railroad Tycoon dt.	109,—	Klax dt.	84,95		
Rings of Medusa dt.	84,95	Logo dt.	84,95	<b>Aral ST</b>	
Sword of Aragon	89,95	Projectile dt.	84,95	REISWARE MOUSE	79,50
Tracon 1	109,—	Resolution 101 dt.	79,95	Dragonflight dt.	89,95
Tracon Scenery	46,95	Rings of Medusa	59,95	Esprit dt.	99,—
Wayne Gretzky Hockey	79,95	Tennis Cup dt.	79,95	Footb. Mana. W-Cup Edl.	64,95
Wolfpack dt.	109,—	Their finest Hour	89,95	Klax dt.	59,95
Xenomorph	89,95	Turrican dt.	64,95	Rings of Medusa	59,95
Zoom dt.	39,95	Zoom dt.	39,95	Sim City dt.	89,95
dt. = deutsche Anleitung		dt. = deutsche Anleitung		dt. = deutsche Anleitung	

## TELEFONISCHE BESTELLUNG

direkt von  
9.00 - 13.00 Uhr oder  
auf A. Rufbeantworter  
von 13.00 - 9.00 Uhr  
Versand erfolgt per  
Nachnahme ab  
DM 150,- Porto frei  
Fordern Sie umgehend  
unsere kostenlose  
Gesamtpreisliste an,  
Jegliche Anwender  
software auf Anfrage  
lieferbar  
Rufen Sie uns an



G Severn 5100 Aachen  
Goerdelerstr. 38  
**LEBENSZEITKAUF**  
Mo.-Fr. 9.00 - 18.30  
Mi. 14.00 - 18.30  
Sa. 10.00 - 14.00



Stelle. Nichts desto trotz müssen wir auch auf "normale" Anwendungen eingehen, und unter diesem Gesichtspunkt kommt man mit einem C 64 zu einem netten Einsteiger-Computer. Diskettenstation und Monitor sind natürlich auch zum Spielen viel besser, als Fernsehgerät und Datasette. Falls es durch den Artikel zu Missverständnissen kam, bedauern wir dies.

Zum Fußballschwerpunkt Wir haben uns wirklich lange mit Kick Off auseinandergesetzt, aber sowohl Martin als auch Heinrich konnten sich nicht so richtig dafür begeistern. Ausschlaggebend sind die im Text angegebenen Kritikpunkte.

## Pragmatisch

Jetzt habe ich die neueste POWER PLAY 6/90 in den Händen, da sehe ich, daß ihr drei Game Boys verlost. Nun denk ich mir. Gewinnen ist ja eine Seltenheit, also frage ich Euch, wo kann man die Teile kaufen/bestellen und — wie teuer sind sie? Ich wäre Euch sehr verbunden, wenn ihr mir eine Liste dieser Geschäfte schicken könntet. Dazu würde mich interessieren, wieviel ein Spiel durchschnittlich für den Game Boy kostet.

Christian Neumann, Peitrag

Den Game Boy gibt es bereits jetzt als Importgerät. Offiziell wird er im August in allen Kaufhäusern erhältlich sein. Dabei wird er noch um einiges billiger als die Importware. Mit 170 Mark bist Du dabei, einschließlich einem Tetrismodul und Zweispielerkabel. Jedes weitere Modul für den Game Boy wird zirka 50 Mark kosten. Für einen importierten Game Boy muß man knapp 300 Mark hinlegen.

## Korruption?

Wie sucht ihr die Tips aus, die dann im Heft gedruckt werden? Nach Zufallsprinzip? So scheint mir das nämlich. Vor ein paar Ausgaben fragte ein Leser, wie er bei dem Spiel Leisure Suit Larry I an die Pillenschachtel hinter dem Fenster kommt. Ich habe mir die Mühe gemacht, Euch eine ausführliche Beschreibung zu schicken. Die

ist nicht gedruckt worden. Schön und gut. Die Frage wurde sowieso nicht beantwortet. Als dann in der Ausgabe 4/90 wieder jemand dieselbe Frage stellte, wurde diese gleich in der Ausgabe 6/90 beantwortet. Dieser Leser kassierte dann das Honorar, obwohl er viel später geschrieben hatte als ich. Dies ist mir auch schon bei dem Spiel Microprose Soccer passiert. Tips geschickt — nicht gedruckt — aber dann drei Ausgaben später gedruckt — aber der Tip von jemand anderem. Dies versteht ihr nicht! Ist das nur Pech oder steckt da Schiebung dahinter?

Thomas Herbert, Darmstadt

Du kannst ganz sicher sein, daß die Auswahl unserer POWER-Tips frei von betrügerischem Handel ist. Die von Euch eingesendeten POWER-Tips werden von uns gesammelt und ausgewertet, wenn der Termin für die nächste Ausgabe ansteht. Alle Tips, die bei dieser Auswertung herausfallen (egal aus welchem Grund), sind damit "ausgemustert". Der Verfasser der Tips hat leider Pech gehabt, wenn sein Tip keinen Platz mehr auf den grünen Seiten gefunden hat.

## Bildaufbau defekt

Ich habe mir kürzlich das Spiel "Antheads-It came from the Desert II" gekauft. Wie ich aber zu meinem Bedauern feststellen mußte, war der Bildaufbau bei dem

Bild, in dem man den Ameisen die Fühler abschließen muß, nicht in Ordnung. Auch nach dem dritten Umtausch hat sich nichts gebessert. Im Laden sagte mir der Verkäufer, daß schon andere Kunden mit dem gleichen Problem gekommen seien. Nun meine Frage: Habt ihr schon etwas davon gehört und wißt ihr, ob man seine Disketten an Ariolasoft einschieben kann und dafür eine fehlerfreie Version erhält?

Michael Witt, Berlin

Auf die Anfrage bei Ariolasoft erhielt Ulli die Antwort, daß kein Serienfehler bei dem Spiel Antheads II vorläge. Die Firma sei aber grundsätzlich bereit, auf die Wünsche und Probleme der Endbenutzer einzugehen. Also nichts wie das Spiel hingeschickt zu Ariolasoft. Am besten mit genauer Angabe der Basiskonfiguration Deines Computers.

## Amiga 500 darf nicht sterben

1. Stimmt es, daß der Markt für Disketten bereits stagniert?

2. Stimmt es, daß man unbedingt auf diesen angeblichen Amiga mit eingebautem CD-ROM umsteigen muß, um weiterhin tolle Spiele auf dem Amiga spielen zu können?

3. Wird es eine Möglichkeit geben, den Amiga 500 mit dem CD-ROM nachzurüsten?

Ich kann mir nicht vorstellen, daß diese tolle Maschine

bereits ausstirbt. Klar, daß man manchmal neidisch werden könnte, wenn man liest, welche tollen Spiele für diese Maschinen kommen. Ich meine aber auch, daß bei geschickter Programmierung der Amiga gegenüber den Videospielen in Sachen Spielwitz, Grafik und Sound nichts einbüßen muß. Das sollte den Softwarehäusern zu denken geben, die meiner Meinung nach manchmal ziemlich viel Schrott abliefern und dafür saftig absahnen. Da werden Spiele in den siebten Himmel gehoben, bevor sie überhaupt fertig sind, und dann kommt nichts anderes raus, als diese Diskettenboxfüller.

Jan und Paul, Wattenholzen

Kein Grund zur Sorge. Die in unserem Messebericht angesprochenen Trends werden wohl erst in ein paar Jahren greifen. Außerdem handelt es sich hier um die Meinung von Branchen-Insidern und auch die können sich schließlich mal irren. Gerade dem Amiga geht's momentan prächtig und es gibt wirklich keinen Grund, jetzt schon um sein Überleben zu bangen.

## Neo Geo oder Super Famicom

Erst einmal ein Lob, was Eure Technikecke betrifft. Ich finde, es war ein super Einfall, so etwas in Eure Zeitschrift aufzunehmen.

In Eurer letzten Ausgabe (6/90) habt ihr über eine Weltneuheit in Sachen Videospielkonsolen berichtet. Gemeint ist das "Neo Geo" aus Japan. Hätte einige Fragen dazu, die mich brennend heiß interessieren:

1. Was glaubt ihr wohl, welche Konsole in Sachen Grafik und Sound mehr auf dem Kästen hat, Neo Geo oder das Super Famicom?

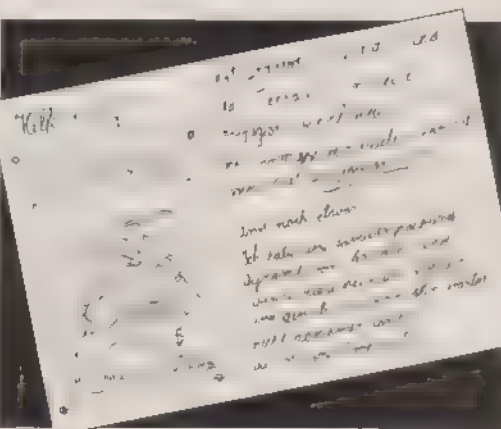
2. Welches der beiden Geräte wird wohl als erstes als japanische Importversion auf dem deutschen Markt erhältlich sein?

3. Besitzt das Neo Geo ebenfalls einen 3D-Chip?

4. Läßt sich das Neo Geo überhaupt an einen Monitor (Modell 1081) anschließen?

Andreas Gies, Nauss

Die Antworten zu Deinen Fragen findest Du in diesem Heft im Schwerpunkt-Teil.



Christian Neumann, Peitrag



# POWER-TIPS

Heft 8/90

**HERAUS-  
TRENNEN  
UND  
SAMMELN!**



Die Power-Tips sind in diesem Monat wieder besonders gut gelungen, ich hoffe es ist für jeden etwas dabei. Die Action-Fans können die ersten Karten von Turrican ausprobieren. Für Rollenspiel- und Adventure-Profis gibt es Lösungen zu Demons Winter und Xenomorph. Neben dem dritten Teil unserer Battle of Britain-Tips starten wir mit dem Abdruck eines neuen Clue-Books. Dem prächigen "Might & Magic II" von New World Computing. Und nicht vergessen: schreibt neben Eurem Absender die Kontonummer, Bankleitzahl und Bankfiliale auf Euren Brief. **vw**

## Power-Tips

### Computerspiele-Tips

Turrican	54
Kingdoms of England	56
Demon's Winter	57
F-29 Retaliator	58
Bloodwych	58
Warhead	59
Populous	59
Ultima VI	61

LHX Attack Chopper	6
Xenomorph	62
Loom	64
Champions of Krynn	67
Dr. Bobo antwortet: Ultima V	
Space Quest II: Hellstar	71
Poke Ecke: Pipe Mania: Hard	

Video-Spiele-Tips	
Super Shogun	74
Clue-Book	7
Might & Magic II	7
Battle of Britain	81

Verlag Markt & Technik  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München



## Turrican (Amiga, C 64)

Klaus-Dieter Harwig aus Hildesheim hat sich mit dem neuen Action-Spiel von Rainbow Arts beschäftigt und schickt uns die Karten und Beschreibungen der ersten fünf Levels von "Turrican".

**Allgemeine Hinweise:** Als Anfänger sollte man darauf achten, den "Mega-Flash" sowie die Granaten und "Line-

shots" relativ häufig einzusetzen. Als Waffe für die Welt 1 ist der Mehrfachschuß am praktischsten. Alle Bonusblöcke sind zuerst unsichtbar und erscheinen erst, wenn sie von einer Waffe getroffen wurden. Als "Gyroscope" ist man zwar unsichtbar, jedoch sollte man das Gyro nicht zu oft einsetzen, da man nur drei pro Leben besitzt und auch während des Spiels keine als Bonus dazu bekommt. Die springenden Kugeln (z.B. im Level 2, unten

links) sind mit normalen Waffen nicht zerstörbar. Hier sind die Granaten nützlich. Entweder direkt draufeuern oder gegen die Wände halten und die Splitter als "Smartbombs" verwenden. Noch ein Hinweis: In Welt 1 (Level 1 bis 3) sind 32<sup>11</sup> Extraleben versteckt. Die sollte man, zumindest zu einem Großteil einsammeln.

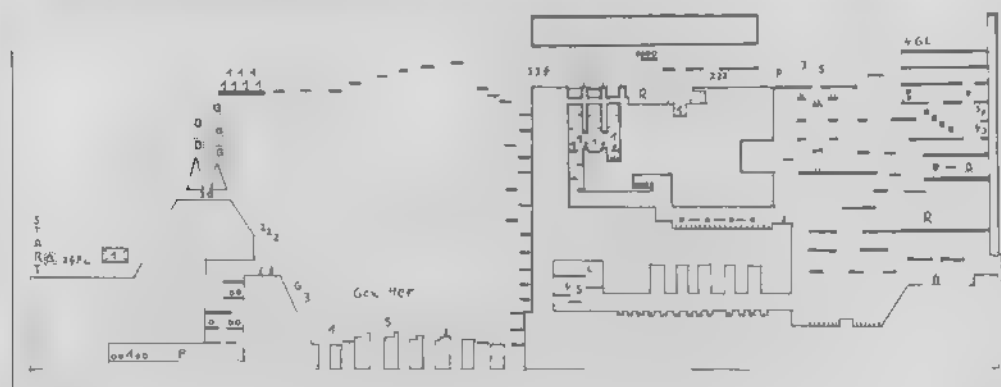
— Level 1

Zuerst ganz nach links gehen und hochspringen. Dann den Block daneben aufschie-

- |   |                    |
|---|--------------------|
| 1 | Extraleben         |
| 2 | Laser Power-Up     |
| 3 | Mehrfachschuß      |
| P | Energie            |
|   | Megaflash Power-Up |
| M | Mine               |
| G | Granate            |
| L | Line-Shot          |
| S | Schild             |
| O | Diamant            |
| B | Bonus-Block        |



Level 1 Die Roboter eignen sich prima zum Warmschießen

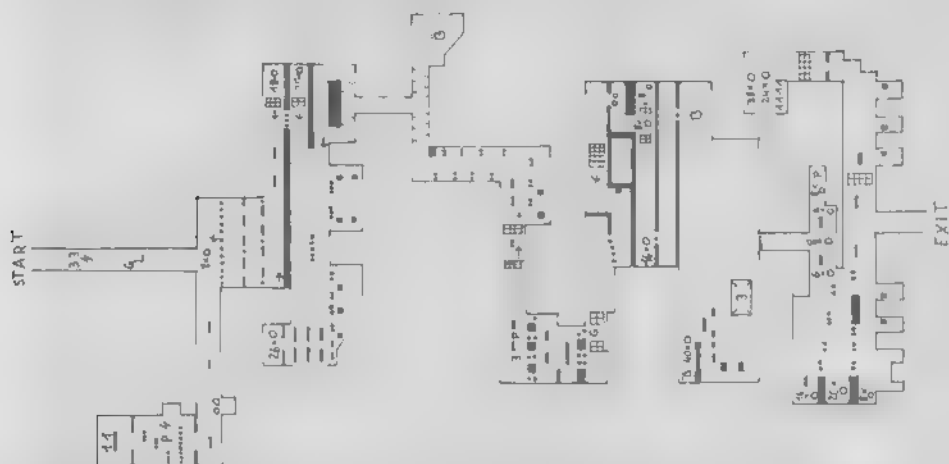


Level 2. Vorsicht, der erste Oberbüschwicht lauert auf Turrican





Level 3. Als Gyroscop rotiert Ihr besonders schön



Level 4. Ihr landet in der zweiten Welt



Level 5. Was lauert wohl im Mullschacht auf Euch?



Ben. Um auf die obere Plattform zu gelangen, muß man oben links auf dem Turm an der bezeichneten Stelle stehen (direkt links neben der Einkerbung), nach links oben abspringen und den Joystick in diese Richtung gedrückt halten. Die mit "R" gekennzeichneten Roboter kann man mit dem "Mega-Flash" beseitigen. Den Roboter vor dem Ausgang kann man überspringen, indem man von der rechten Seite des Turms abspringt und den Joystick nach rechts drückt. An einigen Stellen in Welt 1 erscheinen Käfer, die sich in Diamanten verwandeln. Hier sollte man sich aber nicht länger aufhalten, da es später im Spiel noch genug Diamanten gibt (für insgesamt sechs weitere Continues).

#### — Level 2

Kurz nach dem Start wartet der erste große Gegner auf Turrican. Die beste Taktik ist hier einfach in die linke Ecke zurückzulaufen und mit dem "Mega-Flash" auf die Faust zielen. Um an die sieben Bonusleben zu kommen, benutzt man die Bonusblöcke über den beiden kleinen Türmen als Plattformen. Bei dem Extraleben, vor dem mit "Gewitter" gekennzeichneten Gebiet sollte man darauf achten, daß es nicht ins Wasser fällt. Den Roboter im oberen Teil des Levels mit aktiviertem Schild (bekommt man links davor) berühren. Im Raum mit den vier Extraleben eine Granate gegen die rechte Wand feuern, um die Kugel zu beseitigen.

#### — Level 3

Um das Extraleben in der unteren Ebene zu erreichen, muß man mit dem Schild von unten dagegen springen. Ist das Leben ganz links platziert, so daß man es auf die oben genannte Weise nicht erreicht, so steilt man Turrican direkt davor und verwandelt ihn in ein Gyroscopic. Für den Endgegner gibt es keine besondere Taktik. Einfach einige "Line-Shots" und Granaten abfeuern (Um den Level zu beenden, ist es nicht notwendig, den Endgegner zu besiegen. Man kann ihn auch umgehen.) Von dem Extraleben, welches sich eine Ebene über dem Startpunkt befindet, ist der Rücksprung nach rechts fast unmöglich. Notfalls muß man die untere Ebene noch einmal durchlaufen (Zeit ist ausreichend vorhanden). In der rechten oberen Ecke kann man sehr schnell ein Leben verlieren. Das wird aber da-

durch ausgeglichen, daß man hier vier Leben dazubekommen kann. An das linke Leben kommt man nur als Gyro. Kurz vor dem Ausgang verschiebt man den unteren, rechten Block, und aus dem Boden fährt eine Plattform aus. Beirrt man diese, so kann man die Welt verlassen.

#### — Level 4

Nach der Landung sofort nach rechts schießen. In Level 4 tauchen erstmals Steinblöcke auf, die auf den Spieler zufliegen. Dies ist in der Karte durch einen Pfeil neben einem Gitter gekennzeichnet. Einzelne Pfeile kennzeichnen Gegner, die von dort loslaufen. Als Gyro kommt man problemlos an den Stacheln im rechten Teil vorbei. Da der nächste Endgegner (Fisch) oft nach rechts unten kommt, so läßt man sich gleich am Anfang als Gyro nach links rollen lassen. Vorsicht! Nach der Explosion erscheinen zahlreiche Kugeln, die man möglichst sofort mit "Mega-Flash" oder "Line-Shot" beseitigt. Um an die vier Extraleben unten rechts zu gelangen, muß man mit dem "Mega-Flash" eine Stufe in die Blöcke schießen.

#### — Level 5

Ganz rechts auf der ersten Ebene begegnen uns zum ersten Mal Blöcke, die unzerstörbar sind und von links nach rechts pendeln. Um sie loszuwerden, muß man sie durch Beschuß in Bewegung setzen und dann aus dem Bild scrollen lassen. Um an die sechs Extraleben zu kommen, muß sich Turrican auf den mittleren Block in der unteren Reihe stellen und nach rechts schießen. Auf den Bonusblock springen und von dort nach rechts auf den Fahrstuhl hüpfen. Vor dem Mischschacht sollte man unbedingt das "PP" (für volle Energie) nehmen. Beim Sprung durch den Schacht "Line-Shot" ab-

feuern. Vorher den Schacht mit "Flash" freihalten. Wenn der Endgegner erscheint, auf den Vorsprung direkt neben die Spitzen stellen. Hat man einen "Mega-Flash" (der bis an den rechten Bildschirmrand reicht), einfach Feuerknopf drücken und warten. Hat man einen zu kurzen "Flash", sollte man in einem starken Laser ausgerüstet sein. Sollte der Endgegner doch einmal ganz nach links kommen, muß man Turrican schnell in ein Gyro verwandeln.

WW

## Kingdoms of England

Wer als wackere Edelmann Probleme mit seinen Armeen hat, sollte sich einmal den Tip von Nico Hagen aus Lage ansehen. Mit einem simplen Trick kann man beliebig viele Armeen verdoppeln. Dazu braucht man nur zwei Länder und zwei Armeen. Man sieht sich die Skizze an und setzt eine Armee auf Land 1. Die (am besten starke) zu verdoppelnde Armee setzt man auf Land 2. Jetzt greift man mit beiden Armeen das Feindesland an (nicht beide Armeen zusammen tun und dann angreifen!). Sobald angezeigt wird, wie viele Leute etc. hat, drückt man die Taste am Keyboard. Jetzt zieht man sich zurück und zwar auf Land 1. Wenn man alles richtig gemacht hat, steht beim nächsten Zug die zu verdoppelnde und die normale Armee auf Land 1. Doch auf Land 2 steht immer noch die zu verdoppelnde Armee. Diesen Vorgang kann man beliebig oft wiederholen und alle feindlichen Armeen matt setzen. WW

## Demons' Winter

Jörn Töller aus Hofheim hat sich in die Kälte gewagt und schickt eine Komplettlösung zum Rollenspiel Demons' Winter.

ter. Auf daß ihr keine kalten Füße bekommt.

Als erstes sollte man sich eine sorgfältig ausgewählte Party zusammenstellen: mindestens einen Wizard (Spirit Ruines), einen Kleriker (Mace) und einen Ranger (Hunting and Sword) oder einen Barbarian (Axe) oder Mace-Berserkerling. Im Rest der Gruppe könnte viel eicht ein Sorcerer (Illusion und Summon) sein, aber das ist jedem selber überlassen.

Von den Ruinen der Stadt Ildryn begibt man sich nach Elbarath und sucht dort den Pub auf, um seinen ersten Auftrag zu bekommen. Eine alte Frau erzählt von einem Koboldcamp, in welchem eine Prinzessin gefangen gehalten werden soll. Nach einem kleinen Besuch auf dem Marktplatz macht man sich in Richtung Süden auf den Weg zum Camp. Nach mehreren Fights findet man das Ziel des Koboldhefts. Uffgott! In welchem Man ein Codewort für den Einlaß in ein Gewölbe unter dem Gamulienpfeil (kleine Insel an der Nordküste des Kontinents) erhält. Als mutiger Abenteurer begibt man sich natürlich sofort dorthin. Im Gewölbe findet man folgende Gegenstände:

— Iron Key (zum Öffnen des Käfigs)

— Scroll

— Blue Serum (man schüttet es dem Mann im Glas über nachdem man das Glas zuvor mit dem Mallet zerschlagen hat)

— Red Serum

— Mallet (zum Zerschlagen des Glases)

— Red Candle

— Spectac es

Um im Maschinenraum nicht von den Wänden zerquetscht zu werden, geht man drei Schritte nach rechts und einen nach unten. Nun noch den Priester "kilen" und dann nichts wie raus aus dem Gewölbe. Der Mann im Glas hat man erfahren, wo sich die Demonicity Quorik befindet. Deshalb kauft man sich nun ein Schiff, um den Demon Xeres dort zu finden und zu vernichten. In der verborgenen Stadt sucht man zuerst die Black Wand und den Troll, der einem ein Short Sword +1 schenkt. Nun sucht man den Black Hallway, benutzt die Black Wand und schon befindet man sich in den Gemächern des Tempels. Dort eignet man sich den Skull Key, die



Eine zusätzliche Armee gefällig? Kein Problem







der Vergangenheit. Dem dort wartenden Priester sagt man zur Vervollständigung seines Zauberspruchs: "Void", woraufhin ein Durchgang erscheint. Jetzt schlagen wir uns noch durch ein paar Labyrinth und erreichen einen Iusionsraum. In jedem Abschnitt dieses Raumes verändert sich die Landschaft. Ist man bis zum Crystal Cave vorgedrungen, leuchtet der Crystal rot auf. Nun spricht man noch den "Imprison Spell", und Malifon ist für immer verbannt. Jetzt kann die Sonne wieder scheinen.

VW

## F-29 Retaliator

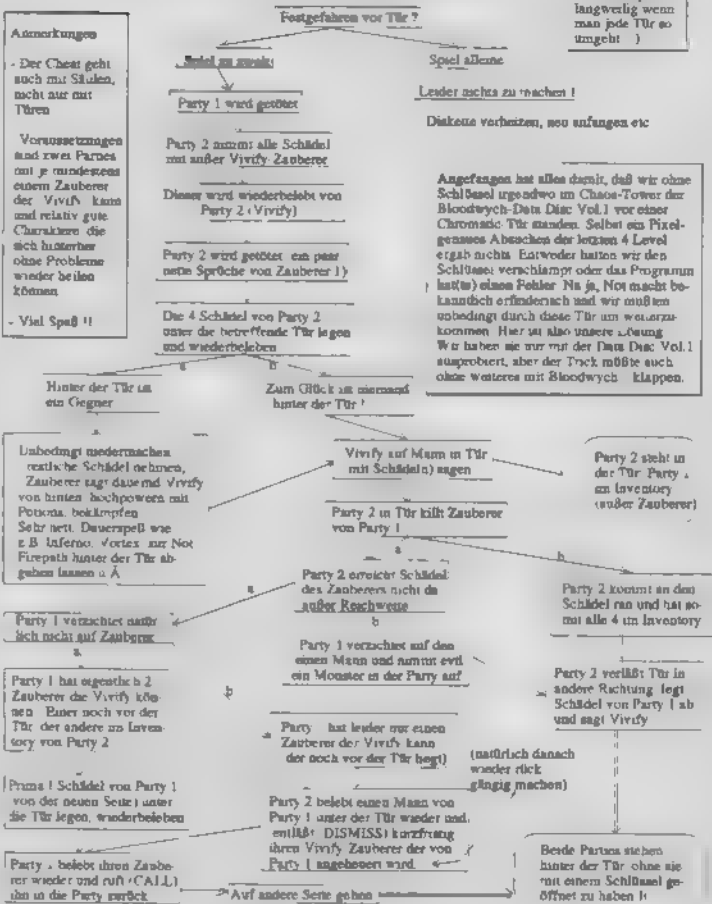
Kampfpilot Christian Timpe aus Berlin hat nützliche Tipps zum F-29 Flugsimulator von Ocean zusammengetragen. Besondere Probleme dürfte es im Anfangsstadium bei der Landung geben. Auch hier gibt es ein Rezept, das ohne Totalschaden zu schaffen. Man fliegt, natürlich nachdem die Zielobjekte zerstört worden sind, mit einem Abstand gradlinig auf den Flughafen zu. Am besten ist das zu bewältigen, wenn man auf dem dritten Bildschirm auf die dritte Position umschaltet, d. h., die Geändekarte mit dem Richtungsanzeiger benutzt (der erste Bildschirm sollte noch auf die digitale Anzeige von Geschwindigkeit, Höhe, restliches Flugkarbon etc. und der zweite Schirm auf den künstlichen Horizont eingestellt sein).

Man drosselt bei Sichtkontakt mit der Landebahn die Geschwindigkeit auf 45 Prozent und fährt bei einer Geschwindigkeit von ca. 275 m/h das Fahrwerk aus. Nun steuert man das Flugzeug so, daß die Höhe der Maschine beim Überfliegen des Endes (anfangs) der Startbahn nur noch maximal 50 Fuß beträgt. Als nächstes senkt man die Geschwindigkeit erneut, und zwar auf 41 Prozent. Dabei muß das Flugzeug mit dem Horizont auf dem zweiten Schirm direkt übereinstimmen. Das Flugzeug sinkt nun und landet in 99 Prozent aller Fälle sicher und unbeschadet.

Bei Luftkämpfen gibt es in höheren Levels oft das Problem, daß die Munition ausgeht. Deshalb nur dann schießen, wenn das Zielobjekt sich direkt in der Mitte des HUDs befindet. Das Maschinenge-

## Bloodwych-Cheat

(Wichtig nur für den Notfall, sonst wird das Spiel langweilig wenn jede Tür so umgeht.)



Bloodwych: Andreas Kolboom aus Rosstal und Freund Markus schicken uns den "ultimativen" Bloodwych-Tip. Damit ist keine Tür mehr vor Euch sicher.

weh eignet sich ebenfalls sehr gut dazu, einige feindliche "Vögel" vom Himmel zu holen. Dabei muß man jedoch sehr genau auf die Entfernung zum anderen Flugzeug achten. Ist das Flugzeug bereits sehr genau zu erkennen (auch bei der Einstellung des Radars auf Entfernungen bis zu 2 Meilen bereits sehr nahe am Mittelpunkt) sollte man unbedingt ein Ausweichmanöver fliegen. Sonst ist die Gefahr zu groß, daß man mit dem anderen Flugzeug zusammenstößt. Zum Angriff auf Schiffe eignen sich

die CSW (Conventional Stand-Off Weapon) und die Maverick-AGM-1-Laser und TV-Raketen gleich gut. Dabei hat die Maverick den ganz großen Vorteil, daß sie viel leichter ist und somit von ihr mehr mitgenommen werden können. Gegen Luftziele kann man praktisch alle einsetzen, wobei die AIM-9M-Sidewinder als eine leichte Luft-Luft-Rakete die beste Wahl ist. Prinzipiell sollte man zunächst die Flugobjekte zerstören, bevor man die Landziele unter Feuer nimmt. Außerdem sollte man nicht ziellos

herumschießen (die Munition ist manchmal sehr eng bemessen) und auf jeden Fall das Zielgebiet vorher nach dem richtigen Ziel absuchen. Sonst kann es passieren, daß man ein falsches Objekt zerstört und erfolglos einen zweiten Anlauf starten muß. Im Luftkampf auf Raketenabschluß-Meldungen achten und die Flaps etc. einsetzen. Da das Erkennen der eigenen Höhe auf dem Gelände nicht gerade einfach ist, öfter einmal auf die Höhenanzeige im HUD achten.

VW



## Warhead

York Maite Mick.sch aus Neumünster beglückt die Power-Tips mit den ersten Rat-schlägen zu "Warhead"

### Mission 1

— Erst den Befehl studieren  
— Jetzt starten und das HDD einschalten Autopilot "S" aktivieren und rückwärts von der Solbase weglegen, bis eine Meldung erscheint

— Fixiert die Zieleinstellung auf den äußersten Navigationsmarker. Fliegt ganz nahe an ihn ran (etwa auf 20 m)

— Markiert jetzt die Solbase als Euer Ziel. Fliegt drauf zu, bis ihr bei etwa 110 m angelangt seid. Korrigiert sofort den Kurs, wenn ihr abdriftet

— Schaltet den Autopiloten auf 1' und gebt ganz wenig Schub. Schon ist man gelandet und hat die erste Mission erfüllt (und das sollte man auch bei allen anderen Missionen so machen)

### Mission 2

— Auf die Sternkarte schalten und den Cursor auf die Erde richten. Man kann den Sternennamen natürlich auch mit Hilfe der "Space"-Taste eingeben

— Jetzt starten. Gewöhnt Euch an das Schiff mit Autopilot "4" zu stoppen, sonst kommt ihr ins Schaudern, wenn ihr am Zielpunkt ankommt

— Mit Hilfe des Land-Antriebs zur Erde fliegen. Dort angekommen, auf den Heimatplaneten (Home, sweet home) zufliegen, bis der Befehl zum Umkehren eintrifft

— Weder zu Solbase "quaddern"

### Mission 3

— Nach Deimos fliegen  
— Mit "Space" auf den Asteroiden ziehen

— Ranfliegen und die Slinger abschießen  
— Ab nach Hause

### Mission 4

— Zur Venus jetten  
— Richtet die Zieleinstellung auf das Dummy-Ziel

— Feuer alle zehn Schuß ab  
— Und wieder nach Hause

### Mission 5

— Ab nach Io  
— Löst die Rettungskapsel aus und betrachtet den gelungenen Einflug

### Mission 6

— Zum Merkur "quadden"  
— Fliegt auf den Merkur zu, bis der Befehl eintrifft zurückzukommen. Man wird beauftragt, die DGP zu benutzen — man muß es allerdings nicht unbedingt

### Mission 7

— Auf nach Triton — jetzt wird's ernst

— Abwarten, bis ein feindliches Flugobjekt erscheint. Feuer eine DGP darauf ab. Versucht immer eine feindliche Missette mit dem MDC zu erwischen. Nebenbei sollte man die inzwischen identifizierte Drohne mit einer Slinger pulvernieren

— Marsch, nach Hause!

### Mission 8

— Weder nach Triton fliegen  
— Feuer eine DGP auf das "Unknown" ab und schickt gleich eine Slinger hinterher

— Nach Hause "quadden"

### Mission 9

— Nach Miranda fliegen  
— Fliegt auf die Corsairs zu und wartet, bis die A-Wings eintreffen. Pustet dieselbigen weg und macht Euch auf den Weg zur Solbase

### Mission 10

— Die Reise führt diesmal zum CH-010-System  
— Flüchtet Euch sofort wieder zur Solbase, wenn ihr nicht aufgesaugt werden wollt

### Mission 11

— Zum Stern Banks im Alpha Centauri-System fliegen  
— Fliegt auf den Planeten zu, bis ihr die Order zum Abdrücken bekommt

### Mission 12

— Nach Niven im Tau Ceti-System  
— Feuer dort eine DGP auf das unbekannte Ziel ab, der Computer dankt's Euch mit Information

— Zurück nach Hause

### Mission 13

— Fliegt zum Stern Remnant im Black Veil Nebel  
— Nähert Euch der ersten Corsair auf ca. 140 bis 100 m

— Wenn die Corsair funkt, daß sie genug Saft hat, dreht ihr ab und macht Euch auf den Weg zur Solbase

### Mission 14

— Am Mars wartet eine C-Wing, die Ärger haben will. Sobald ihr sie mit einer Slinger erwischst, habt ihr zur Solbase zurück

### Mission 15

— Jetzt zur Venus  
— Löst dort mit "F4" die Minen in einer Entfernung von ca. 300 Metern aus

### Mission 16

— Jetzt wird's arg ab ins Xi-System  
— Schießt eine DGP ab und empfängt alle Meldungen, die eintreffen

— Wenn der Berserker meint, man solle sich verpöhlen, solltet man das auch tun

### Mission 17

— Zum Protektor im Tau Ceti-System fliegen. Dort könnt ihr zusehen, wie die Drone Squadron (vorher identifizieren) vom Berserker "abgequarzt" werden

### Mission 18

— Wir "quadden" zum Kruger-System, um gleich darauf wieder nach Hause zu fliegen

### Mission 19

— Zum Pluto und dort versuchen, den Berserker zu vernichten. Wenn man alle Raketen verschossen hat, springt man nach Hause

### Mission 20

— Nun geht's um die Wurst (bzw. die Erde)  
— Zur Erde fliegen

— Versuchen, den Berserker zu atomisieren — nur ist das nicht ganz einfach. York Maite Mickisch scheitert an dieser Stelle. Ist schon jemand weitergekommen?

— Inteligenz zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Geburtenrate. Dieser Wert gibt für das jeweilige Gebäude an, mit der sich die Figuren vermehren. Je niedriger, desto langsamer. Bei negativer Geburtenrate sterben die Einwohner in ihren Häusern

— Manarate. Gibt für das jeweilige Gebäude den Manawert an, den man in einer bestimmten Zeit für das Haus bekommt

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

— Inteligenz. Zeigt, wie intelligent ein Bewohner eines Gebäudes ist. Je wirklich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude ihrer Größe nach, mit Nummern versehen

Ein Haufen Statistik für Freunde der Strategie



# JOYSAFT

ca. 35000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch wenn Sie wollen

Über 5 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus

## FIRE & DRIMSTONE

Action Abenteuer über neun Ebenen, mit komplexer Handlung

Amiga ..... 69.90  
Atari ST ..... 69.90

## MS-DOS VERSPIELT

Battle of the Planets ..... 69.90  
Carnegie Mellon ..... 69.90  
Crash ..... 4.90  
Crash 2 ..... 4.90  
Dragon Wars ..... 79.90  
Dragon Wars 2 ..... 64.90  
Futurist ..... 64.90  
Flight of the Intruder ..... 64.90  
Kalahari ..... 69.90  
Kilo ..... 64.90  
PGA Golf ..... 69.90  
Rainbow Troops ..... 69.90  
Starblade ..... 64.90  
Thunderstrike ..... 74.90

## WINGS

Prädikat joyvoll

Amiga ..... 64.90  
Atari ST ..... 64.90  
MS-DOS ..... 64.90

## C 64 - Goodies

A.M.C. ..... 39.90  
Blood Money ..... 39.90  
Cobra Mission ..... 39.90  
Dynamix Wars ..... 39.90  
International 3 D Tennis ..... 39.90  
Manchester United ..... 39.90  
Might & Magic II ..... 69.90  
Ninja Spirit ..... 39.90  
Rainbow Island ..... 39.90  
Rings of Medusa ..... 44.90  
Slamdash ..... 59.90  
Turman ..... 39.90  
War of the Lance ..... 64.90  
World Cup 90 Comp. .... 44.90

## JOYSAFT

Köln 41  
Gottesweg 157 Tel. 0221 - 44 30 56  
unser Schatz und Versandzentrum  
Köln 1  
Mühlentw. 24 Tel. 0221 - 23 95 26  
unsere Filiale mit Softwarepunkt "Anwender-Soft" weiß (fast) immer hat  
Bonn  
Münster 12 Tel. 0228 659 26  
Düsseldorf 1  
Pempstorfer Str. 47, Tel. 0211/38 44 45

## AMIGA-SOFT

A.M.C. ..... 64.90  
Colorado ..... 64.90  
Dragon Wars 1. deutsch ..... 69.90  
Dynamix Wars ..... 69.90  
Flood ..... 69.90  
International 3 D Tennis ..... 64.90  
Kalahari ..... 69.90  
Kilobit ..... 69.90  
Might & Magic II ..... 4.90  
Project X ..... 69.90  
Thunderstrike ..... 64.90  
Treasure Trap ..... 64.90  
Turman ..... 64.90

## IMPERIUM

Aus Imperator des Universums müssen Sie Ihre Mach sichern Strategisches von Bullfrog (Populous)!

Amiga ..... 69.90  
Atari ST ..... 69.90

## FUTTER FÜR ATARI ST

Colorado ..... 64.90  
Dynamix Wars ..... 64.90  
Emlyn Hughes Intern. Soccer ..... 69.90  
Escape from the Planet of the R.M. ..... 69.90  
Flood ..... 64.90  
Flood 2 ..... 69.90  
Kalahari ..... 69.90  
Kilobit Worldcup ..... 64.90  
Might & Magic II ..... 64.90  
Starblade ..... 64.90  
Tennis Cup ..... 69.90  
Thunderstrike ..... 64.90  
Treasure Trap ..... 64.90

## GAME BOY

Die tragbare Original-Konsole von Nintendo ab Aug. '90  
gegenüber dem Nintendo Game Boy um 14.90 € z.B.  
Akeley Golf Super Mario and Quik  
Sold. Serien. erinne  
Atari Lynx, inkl. Lynx2 & Calli Games  
386 - D.M. Diverse Spiele lieferbar

## DAS KLEINGEDRUCKTE

Immer noch unverändert unverändert  
Mit Sternchen gekennzeichnet, neue Artikel  
waren bei uns noch nicht lieferbar  
werden aber in Kürze erwartet  
Wir halten ständig ENIGE TAUSEND PRO-  
GRAMME vorrätig, die wir Ihnen  
dann meist schon am gleichen Tag das ge-  
wünschte Programm zu senden

## BLITZ-VERSAND

entdecken Sie unter der  
SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

Fax 02 21 - 44 71 61

## The Colonels Bequest, Teil 2

Jetzt begeben wir uns wieder mit Theo Kenel auf Verbrecherjagd und suchen den Mörder

Man wirft ihm den Knochen (Soup Bone) aus dem Kühlschrank zu. Jetzt schaut man in die Hütte und findet das Halsband (Necklace), das Celie gehört. Man bringt es ihr und darf dafür zu ihr ins Haus (Carrot nicht vergessen)

— im Esszimmer finden wir Rudy

— im Zimmer des Colonel Dyon finden wir seinen leeren Rollstuhl. Durch versch. edene Hinweise (Stoß, Zigarrenstummel) wissen wir ja schon, daß der Colonel nicht so lahm ist, wie es scheint  
ACT VI

— im Abfalleimer (Basket) des Badezimmers liegt eine Flasche, in der sich Schlafpulver befindet (Sleeping Powder Bottle). (Das Etikett muß man mit dem Monocle lesen read label through Monocle.) Wenn man nun schnell zu Filz geht, entdeckt man das Drama Filz und Jeeves liegen vergiftet am Boden, (im Cognac Decanter finden wir ein weißes Pulver)

— in Lillian und Laura's Zimmer sieht man wo Lilian ihr Tagebuch (Diary) verborgen hält — im Zimmer von Clarence und Rudy beobachten wir Clarence der etwas in sein Notizbuch schreibt. Anschließend suchen wir Elhel Prune. Sie legt ermordet im Lagerschuppen oder im Rosengarten

— vor dem Studierzimmer des Colonel sitzt Rudy mit Beaugard. Gloria findet man tot im Brunnen oder im Gartenpavillon

— an Celie's Tür klopfen  
ACT VII

— im Stall die Laterne mitnehmen. (give carrot to horse/open gate/get lantern)

— im Studyroom entdeckt man, daß der Derringer und der Dolch verschwunden sind (in den Schrank schauen)

— im Zimmer von Clarence sieht man sein Notizbuch und findet dann weiter in Wilbur's Zimmer. Dort findet man die Leiche von Clarence (die aber auch in der Badewanne liegen kann). Man durchsucht den Leichnam und findet die Streichhölzer (Matches). Nun geht man in das Zimmer von Lillian und nimmt das Tagebuch (Diary) aus dem Koffer. Bei der Rittersrüstung im Trep-

penhaus macht man folgendes

— "oil head", "open head" - ergibt den Valve Handle (Hebel). Von dort aus begibt man sich zum Turm mit der Glocke — "oil bell", "get ring with cane", "get crank"

Beim Hedge Garden pul hand e n shaft turn handle move sta je light lantern

Man geht in den verborgenen Gang im Basement

— "put crank in shaft" turn crank. Man geht weiter bis ins Grab der Croutons. Dort öffnet man (Bruchstange) das Grab von Ruby Crouton. Man nimmt den Pouch (Sack mit Diamanten)

— in der Kirche sehen wir Celie (sie betet)

— im Spielhaus sehen wir Lillian (sieben Stiche an der Wand). Wir gehen jetzt wieder in das Dachgeschoß und schauen uns die Kiste an (Nun sollten wir in der Kiste die schmutzigen Schuhe finden)

— im Zimmer von Lillian beobachten wir Rudy, der scheinbar etwas sucht (wahrscheinlich den Derringer)

ACT VIII

— an der Haustür schlägt Beaugard Alarm. Wir schauen uns die Nachricht an und begeben uns natürlich in den Garten

— im Hedge Garden finden wir die tote Lillian. Wir nehmen die Pistole (Derringer), die Kugel (Bullet) und durchsuchen anschließend Lillian (man findet den Skeleton Key). Nun wieder ins Dachgeschoß: "load gun", "use key", "open door", "shoot rudy". Nach den lauten Entschuldigungen, die uns der Colonel Henri Dyon macht, ist die Geschichte zu Ende. Oder? Vielleicht findet ihr ja noch weitere Hinweise  
VW





## Ultima VI

So langsam trudeln die ersten Tips für Ultimea von Bonma gespannt wann die erste Kompetitiosn auf dem Schreibisch ande Hatet Euch ran Aber bitte mit Kar en (ke n Karnapap erken Beist it bittel) Jetzt aber zu den Tips von Michael Kemis aus Kon Seso ten E ch eigent ch den Enstied erriechten

Am Anfang des Speises sollte man sich eine Angelegenheit legen, so daß man keine Probleme mehr mit der Nahrung hat.

- Dann sollte man sich um seine Waffen und Ausrüstungen kümmern. In Lord British' Castle, nachdem man sich für bediente, darf man nun einige gute Sachen. Der "Lightning Wand" sollte nur im Notfall benutzt werden, da er sich nach einer Weile auflöst.

Ein wichtiger Bestandteil des Speises sind wieder die Riten, die man sich aber erst einmal zusammensuchen muß. Wenn man sie an den richtigen Stellen verortet und das passende Mantra ausspricht, bricht man den Zauber der Carcynines und kann den Moonstone mitnehmen. Die Mantras sind in diesem geologischen

Mantra of Honesty ahm  
Mantra of Love slice beh  
Mantra of Compassion mu  
Mantra of Sacrifice cah  
Mantra of Valor ra  
Mantra of Honor "sumn"  
Mantra of Humility "lum"  
Mantra of Spirituality "om"  
Fundorte der Runen

Rune of Honesty m Grab  
von Beyn wachess th unter  
Moonglow befindet. Eingänge  
im Wirtshaus und über dem Ly  
ceum bei einer Zauberin im  
Haus

**Rune of Valor** - sie wurde von einer Ratte in den Rattenloch in Pungeschleppt. Wenn man der sprechenden Maus von Lord Brishen Stück Kase gibt, schließt sie sich der ewigen Party an. Im Pub schnatelt man dann auf so Mode und holt die Rune heraus.

Run of Justice sie st m  
Pub unter einer Pflanze ver-  
sack!

Rule of Honor — Legitimate  
in Transcultural and New Podcast

Rune of Compassion: ein  
Kind in Missetat hat sie. Man  
muß sich aber zuerst die Ge-  
nehmigung der Eltern holen  
um sie zu bekommen. Oder  
man kauft sie mit dem "Pock-  
etocket Snail".

Rune of Humility — man muß in Antonio New Magincia danach fragen, der wissen will, wer der demütigste Mensch ist. Antwort: Christ.

Rune of Sprud'ly sie  
eg n Maus es vergeß  
chen Mad hen, Ska a Brae

Runde Sclage nuse  
ze bekommen muß man sich  
die Güte Mühe machen  
Ber was sehr gut ist Besser  
dem Ort der Güte im Jam  
Pickpocket Spiel kauen vi

## LHX Attack Chopper

Simulationen. Cerns hatfuß. Benutzt er auch Tps für die H. beschaffen, o ten und solche, die es werden wollen.

Nach dem Starten den Collective auf 50 Prozent stellen und zwischen 100 bis 150 Fuß fliegen. Teller 2 bis 50 Fuß. Es ist manchmal weiche die Wundtiefen nicht wagen. Besonders auf höheren Levels. A Level 3 oder 4 man schaltet keine einfliegen Gefechte einlassen, sonst ist die Munition alle, bevor man das Messinggeschlecht hat. Also, Augen auf den Radarschirm und die roten Punkte, so gut es geht, umfliegen. Die Apache ist für Bodenziele und der AH-64 für den Luftkampf am besten geeignet. Für Support und Rescue-Missionen sollte man den Osprey, dem UH-60 auf jeden Fall vorziehen.

Wenn beim Luftkampf die Sieger ausgehen, kann beruhigt sein: die Hellfires eignen sich auch gegen Helikopter und Jets. Man sollte vermeiden, Helikopter und Jets mit der Bordkanone anzugreifen, man verbraucht sonst zuviel Munition.

# KoroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471	1472	1473	1474	1475	1476	1477	1478	1479	1480	1481	1482	1483	1484	1485	1486	1487	1488	1489	1490	1491	1492	1493	1494	1495	1496	1497	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	----

## ATARI ST

<p>F 8 Compact Plot at Handbuch F 8 Platon at Handbuch</p>	<p>67.80 74.80</p>	<p>STOG BDS Compass Series</p>	<p>46 29 27</p>
--	------------------------	--	-------------------------

## IBM

[illegible]

BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTyps  
VORKASSE 4- - UPS-EXPRESS NACHNAHME 9 50- POST-NACHNAHME 7

**Rufen Sie uns an: ☎ 0 21 03-4 20 88**  
ODER SCHREIBEN SIE UNS

**TFACH 404 • 4010 HILDEN**  
Kein. edenverkef. nur Versand



Keine Panik, wenn man von einer Mig 27 oder SU 25 angegriffen wird! Oberstes Gebot ist: So tief wie möglich zu bleiben, dann wird man vom Radar des Jets nicht erfaßt. Am besten in 100 Fuß Höhe in der Hover-Stellung schweben und den Jet über sich hinausschießen lassen, um ihn dann nach einer 180°-Drehung eine Side-winder ans Heck zu setzen. Keine Heilfrees an unwichtige Ziele wie BTRs verschwenden. Infanterie mit der Bordkanone außer Gefecht setzen (und daran denken, daß sie auf dem Radar nicht sichtbar ist, also öfter mal Enter drücken). Beim Osprey die Jetssteuerung nicht vergessen. Sie eignet sich hervorragend um längere Distanzen zurückzulegen. 1 bis 2 Meilen vor dem Ziel sollte man jedoch wieder auf Heli-Steuerung umschalten.

VW

## Xenomorph

Stefan Hotan aus Magden in der Schweiz schickt uns die Komplettlösung zum Science-fiction-Abenteuer "Xenomorph". Manfred Haug aus Frankfurt steuert die Karten für die ersten neun Levels bei.

Level I und II: Okay, ihr steht nun im Cockpit Eures Raumschiffs. Rechts öffnet ihr den Kasten. Dabei stellt ihr fest, daß einige Chips defekt sind. Am besten alle mitnehmen und auf drei Karten aufstecken. Dann alle ersetzen. Ihr findet sie in den Levels 4, 6, 7, 8 und 10. Klettert die Leiter nach unten, in Level 1 und öffnet die

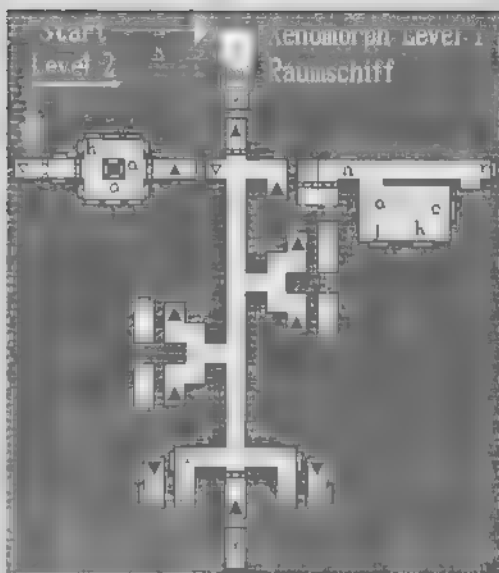
### Legende zu den Karten

Tür. Jetzt wieder links die Leiter hoch. In dem Raum findet ihr einen Raumanzug, den ihr natürlich sofort anzieht. Nun noch die Kästen durchsuchen und alles, was brauchbar ist, einsammeln. Anschließend in den zweiten Level runter und alles einsammeln, was ihr tragen könnt.

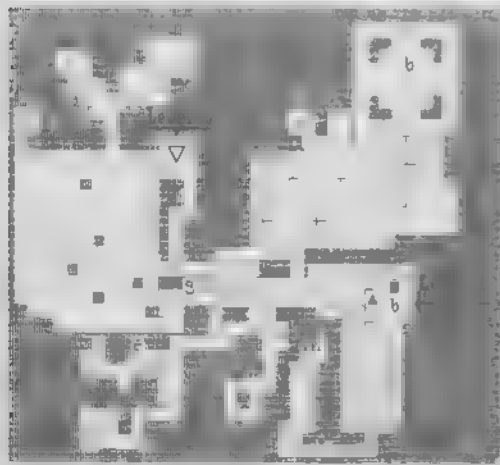
Level III: Hier findet ihr runde Roboter, die (je nach Waffe) einige Schüsse einstecken können. Vergißt den Revolver nicht! Ihr findet zwei Disks, Revolver und Magazin, eine Batterie und zwei Granaten.

Level IV: Ihr habt die Wahl zwischen zwei Türen. In der einen befindet sich ein "Recharge"-Kasten, an dem man die Magazine und Batterien wieder aufladen kann. Mit der roten Karte läßt er sich einschalten. Auch der "First Aid"-Kasten ist nicht ganz unwichtig. Alle Räume durchsuchen. Die rote Karte, mit der ihr die blauen Türen öffnet, ist in einem Kasten versteckt. Ihr findet vier Disks, grüne Pistole und zwei Magazine, eine Batterie, zwei Granaten, "Aliensearcher", zwei Handgranaten und eine Mine.

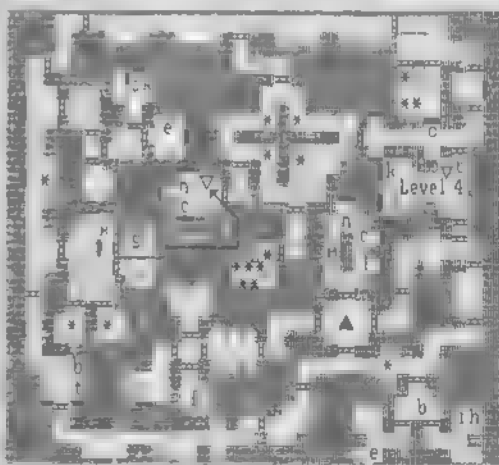
Level V: Das Level der grünen Schleimlinge. Die heben



Hier startet Euer Abenteuer

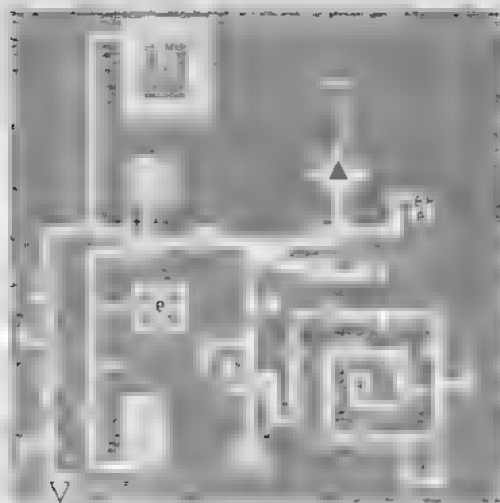


In Level 2 findet ihr einen Raumanzug



Level 3: Hier warten Roboter auf Euch

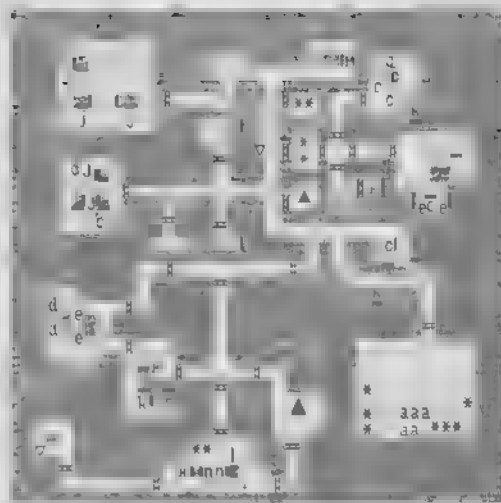




Level 4. Macht Eure Ausrüstung komplett

Kerlchen lassen sich zwar umpusten, aber nach einiger Zeit sind sie wieder putzmunter und unzerstörbar. Also, ganz vorsichtig. Die rote Pistole

könnt ihr liegenlassen (sie ist unwichtig). Die grüne Karte nicht vergessen! Ihr findet drei Handgranaten, eine grüne Karte und die rote Pistole.



Level 5. Mit grünen Schirmflingen ist nicht zu spaßen

Level VI und VII. Den roten Aliens geht ihr lieber aus dem Weg. Mit denen ist nicht gut Kirschen essen. In zwei Räumen gibt es besonders viele Es-

sen (Beans, Spam, Sardinen...). Alle "DANGER"-Türen mit der grünen Karte öffnen. In den großen Raum lieber nicht reingehen, dort ist nur ein

# NEUERÖFFNUNG MÜNCHEN

## \* MAGIC GAMES \*

### Computerspiele

Amiga, IBM-PC, Atari, C-64

### Testmöglichkeiten

auf 5 Systemen

### Secondsoftware

### Sonderangebote

### Neuheiten

### Atari Lynx

### Versand und Laden

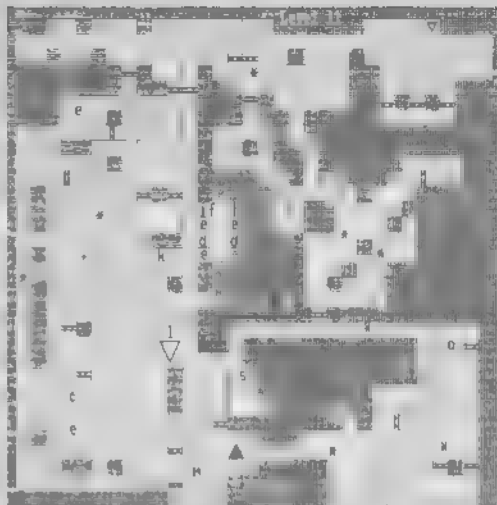
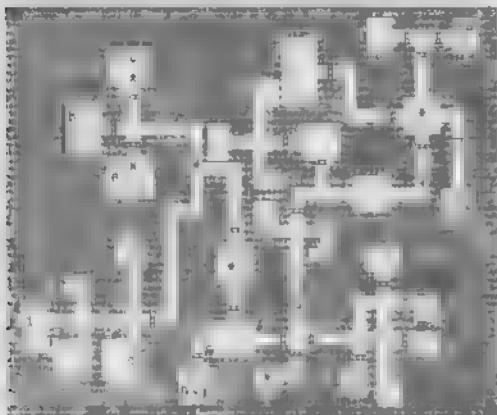
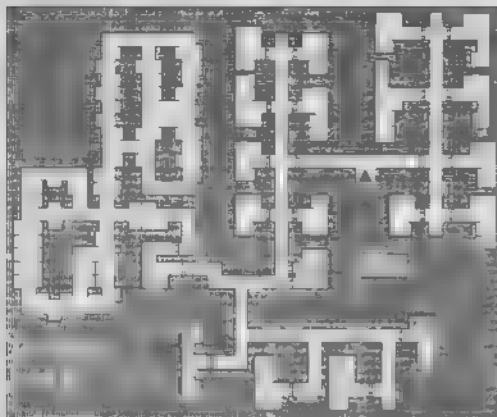
Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zuzügl. DM 6,- Versandkosten

Versand Ausland Vorkasse zuzügl. DM 12,- Versandkosten.

Kostenlose Liste gegen frankierten Rückumschlag.

**MAGIC GAMES, Belgradstr. 31, 8 München 40, Tel.: 089/302959**





Die Level 6 bis 9. Jetzt wird die Sache langsam ernst. Hütet Euch vor den blauen und anderen Aliens, sonst ist es schnell um Euch geschehen

Raumzug zu holen. Nun in Level VII und die blaue Karte für die Labortüren besorgen. Jetzt in Level VI zurück und von dort aus in Level VIII. In Level VI findet Ihr einen Raumzug, eine Batterie, zwei Granaten, eine Disk, zwei Minen und ein Magazin.

Level VIII. In diesem Level ist nicht viel los. Und die Roboter sind bloß Kanonenfutter. Ihr findet drei Disks, drei Granaten, vier Minen und zwei Handgranaten.

Level IX. Jetzt bekommt Ihr es wieder mit Aliens zu tun. Am besten, Ihr schreift die Eier ab. Karte und Laserkanoen nicht vergessen. Ihr findet eine Disk drei Minen, eine Karte, eine Batterie, zwei Handgranaten, einen Raumzug, ein Magazin und eine Laserkanoen.

Level X. Hier wird es besonders eklig. Die blauen Aliens benutzen die Leichen als Nahrung. Aliens und Leichen beschießen. Die blaue Karte nicht vergessen. In einem Gang findet Ihr massenweise Kästen aus denen Ihr Euch bedienen könnt.

Level XI bis XVI. Gleich am Anfang findet Ihr eine neue Laserkanoen. Anschließend müßt Ihr runter in Level XIII, besorgt Euch das Maschinengewehr und marschert wieder in Level XI. Jetzt runter in Level XVI und den Granatwerfer geschnappt. Nun raufsteigen in Level XV und sich mit dem

Obermotz anlegen. Die zwei wichtigen Disks nicht vergessen. Jetzt wieder rauf in Level I und die drei Anti-Matter-Karten in die Kästen auf Level X, VI und IV stecken. Nun an den Anfang zurück, den rechten Kasten öffnen und die zwei Disks (von Level XV) reinstecken. Nun noch die ersetzten Chips in den linken Kasten einfügen. Jetzt könnt Ihr entspannt den grünen Knopf drücken und Euch die Endsequenz ansehen. **WW**

## Loom

Bobbin Junior und Senior, alias Tobias und Norbert Dreischer aus Grafing, sind unter die Weber gegangen und schicken uns die Komplettlösung zum neuen Lucasfilm Abenteuer.

— Auf der Insel

Bobbin sitzt zu Beginn auf einem Felsen, als eine Botenschaftsnymphe ihn auffordert, zu den Webern zu kommen. Die Weber, die an ihrem Webstuhl die Muster für den geordneten Ablauf des Weltgeschehens weben, haben seit längerer Zeit Probleme mit Naturkatastrophen. Bobbin schüttelt das letzte Blatt vom Baum und begibt sich in das Dorf. In der großen Hütte ist das Heiligtum der Weber. Durch Anklicken der Wandteppiche erfährt man einiges über die Vergangen-



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87													

4 Pirates! AM 74 90 PC/ST 89 90 6469 90			
5 Dragon Wars AM 74.90. PC 99.90, 64 69 90	AM 119.90	C64 74 90	
6 Indiana Jones (Lucasfilm, AM/PC/ST 67 90	PC 134.90	AM 74 90	
7 Midwinter AM/ST 74 90	ST 119.90	PC 74 90	
8 Space Rogue AM/PC 99.90 64 69 90			
9. Maniac Mansion AM/PC/ST 69.90. 64 44, 90			
10. Knights of Legend PC 99.90 64 69 90	3 LEISURE SUIT LARRY 3	5 CHAMPIONS OF RHYTHM	17 KICK OF PL MANAGER

[illegible]

Spalte

Anwendersoftware

alle DM 10

Rechts und PPT über mehrmals 1000

alle DM 10

JEANNE D'ARBORETTA

WALKER OBLIO

[illegible]

**Computer-Programm-SERVICE**  
**Frank Heideck**  
Kundendienst Lösungshilfen: 0221 40 24 93, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr  
Kundendienst Software: 0221 400 01 27 Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr  
Frankstraße 7 - 5000 Köln 41  
Tel. 0221/402347, 406888, 2077  
Telefax 0221/403908



heit. Die Weber machen ihn für die Missetat verantwortlich, weil ihn seine Mutter vor 17 Jahren gegen ihren Rat geboren hat. Er hält seine Zehrmutter Hetchel für seine richtige Mutter und weiß zu diesem Zeitpunkt noch nichts von der Wahrheit.

Seine leibliche Mutter, die in einen Schwan verwandelt wurde, erscheint. Als Weber bis auf Bobbin werden in Schwäne verwandelt und fliegen weg. Bobbin greift sich den Zauberstab des Oberwebers. Am unteren Bildschirmrand erscheint der Zauberstab und die ersten drei Noten. Erwendet die Eröffnungsmelodie auf das liegende gebliebene Ei an. Aus ihm schlüpft die zu einem jungen Schwan gewordene Ziehmuttermutter Hetchel, die ihm alles Wissenswerte über seine Aufgaben erzählt. Zunächst eignet er sich weitere Zaubersprüche an. Er untersucht die übrigen Zelte und findet einen Raum mit einem kochenden Topf, bei dem er die Fähigkeit zum Färben und Entfärben (rückwärts), erhält. Das kann man an den Tüchern ausprobieren. Mit der Flasche lernt man das Ein- und Ausgießen. Als nächstes muß man zum Fnedhof. Man lockt die Eule von dem Grabstein, indem man den Dornbusch zweimal anklickt, aus dem dann ein kleines Kaninchen saust. hinter dem die Eule herjagt. Die Inschrift auf dem Stein ist der Schlüssel zum Verlassen der Insel.

Vorher muß Bobbin noch die Löcher in den Bäumen anklicken, um die Fähigkeit, Licht zu machen, zu erhalten. Dann geht er wieder ins Dorf in die dunkle Hütte. Dort macht er Licht und findet das alte Spinnrad. Er klickt es zweimal an und erhält die Melodie, wie man Stroh zu Gold macht. Er wendet sie auf den Strohhäufen an und erhält die Note "I".

Nun muß er zusehen, wie er von der Insel wekommt. Er geht wieder auf seinen Felsen, klickt den Himmel an und spielt die Öffnungsmelodie. Es passiert das, was auf dem Grabstein steht. Der Himmel öffnet sich, ein Baum wird entwurzelt und ins Meer zum Anegesteg geschleudert. Nun kann Bobbin dorthin gehen und wird mit dem Stamm über das Wasser transportiert. Die Wasserhosenmelodie, die man durch zweimaliges Anklicken erhält, muß er nun rückwärts spielen, und der Tornado fällt zusammen. Anschließend kommt er



zum Festland und erhält die Note "g".

— Die gläserne Stadt

Um die Sache kurz zu machen, geht man am besten zuerst nach links, wo man ein paar unsichtbare Leule (Schäfer) trifft, die sich sichtbar machen und den Spruch zum Unsichtbarmachen mitteilen. Danach geht man in die gläserne Stadt und klickt die eine Turmspitze an, die rechts unten mit den beiden Gaisern als Icon erscheint. Nun kann man sich im Hauptgebäude links durch Laufen der Glocke in die Turmspitze transportieren lassen. Man erfährt einiges über einen Auftrag eines geheimnisvollen Bischofs. Man muß die Kristallkugel dreimal jeweils zweimal anklicken und erhält den Spruch zum Erschrecken. Dann klickt man noch die Sichel zweimal an und erhält den Spruch zum Schärfen. Durch Anklicken der rechten Glocke läßt man sich wieder nach unten bringen und verläßt die Stadt.

— Die Gilde der Schäfer

Man geht wieder nach links. Wenn die Schäfer sichtbar geworden sind, werden sie angeklickt und mit dem Erschrecken-Spruch sehen sie das, wovon sie sich am meisten fürchten, ihren Tod. Und den Drachen. Sie erkennen Bobbin als Zauberer an und lassen ihn passieren.

Er kommt zur Gildemeisterin. Sie zeigt ihm bei dem kranken Schaf den Heilspruch. Er

kann ihn aber nicht helfen, weil er die Note "a" noch nicht hat. Er erfährt noch, daß der Bischof Tausende von Schafen geordert hat, anscheinend für eine Armee. Bei den Schafen am Zaun lernt er den Spruch zum Aufwecken und Einschlafen. Anschließend läßt er die Schafe grun ein. Da der Drache keine Schafe mehr sieht, packt er Bobbin und entführt ihn in seine Höhle. Bobbin macht dem Drachen Angst (Erschreckungsmelodie) und entfährt, das dieser am meisten Angst vor Feuer hat. Bobbin macht das Gold des Drachens zu Stroh und läßt ihn einschlafen. Im Schlaf wird der Drachenatem feurig. Das Stroh fängt Feuer, und der Drache flieht mit brennendem Schwanz. Beim Drachen erhält Bobbin das "a". Der Eingang in das Höhenlabirynth ist frei. Bobbin macht Licht. Er findet einen Teich. Indem er ihn öffnet, sieht er die Kristallkugel, die ihm weitere Einblicke in die Zukunft gibt. Am Teich erhält er auch den Spruch, um seine Identität zu tauschen (Reflection). Er sucht den Ausgang. Die unterbrochene Treppe wird durch rückwärtiges Spielen der Wasserhosenmelodie gerade gebogen. Der Weg zu den Schmieden ist frei.

— Die Gilde der Schmiede

Da die Schmiede nur eigene Leute einlassen, tauscht er vorher mit dem Schmiedebuben, der Holz sammelt, sein Aussehen (Reflection). Vorher

hat er ihn geweckt. Jetzt wird er in die Gilde eingearbeitet, und die Ereignisse überschlagen sich. Der Schmied ist stocksauer, weil Bobbin nur ein Stück Holz (seinen Zauberstab) mitgebracht hat. Er wird in einen Verschiag eingesperrt, klickt zweimal das Stroh an und schläft ein. Die gute Hetchel wird's schon richten. Sie hat mitbekommen, wie der Drache den Schmiedebuben getötet hat und denkt — wegen des Aussehens — zuerst, es sei Bobbin. Sie dringt in die Schmiede ein, holt den schicht brennenden Zauberstab aus dem Feuer und schließt ihn unter der Zellentür Bobbin zu. Er öffnet die Tür und wird von dem Bischof empfangen. Bobbin zaubert das Schwert stumpf, als der Schmied es hochhebt. Der Bischof läßt ihn noch einmal in einen Käfig einsperren, den Bobbin mit der Öffnungsmelodie wieder aufmacht. Der Bischof nimmt ihm den Zauberstab weg. Er will damit die Toten erwecken und als deren Führer die Welt erobern.

Bobbin wird Zeuge, wie der Bischof die Toten erweckt. Das feine Weigewebe zerfällt "Dead One" (das Chaos) ist sauer über die Störung und tötet den Bischof. Bobbin nimmt seinen Zauberstab und geht zurück in das Zimmer mit den Käfigen. Dann wird er von einem Monster in die Leere gestoßen und besucht die toten Bewohner. Er hat die



Schäfer und den Schmiedebuben (die Glaser wollen in ihrer ewigen Klarheit bleiben) Jedemal macht er das Loch danach zu und erhält als Lohn das "b". Zum Schluß findet er im transzendentalen Zustand die Weber als Schwäne. Er erfährt, daß er schneidens den Webstuhl zerstören muß, weil ihn sonst "Dead One" benutzen würde. Weiter inks gelangt er durch ein Loch im Raumgefüge zurück auf seine Insel zum Webstuhl.

"Dead One" erscheint mit der scharfen Sense, die er den Glasern weggenommen hat. Hetchel erscheint als „unger

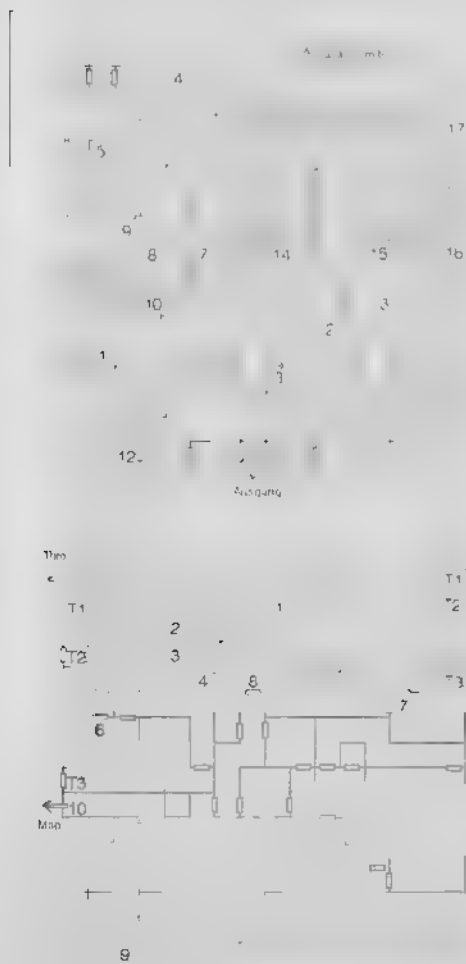
Schwan. Sie will Bobbin den Zerstörungsplan sagen, aber "Dead One" zaubert sie stumm. Hier muß man genau auf die Melodie aufpassen. Für unmusikalische Spieler erscheint bei jedem Ton ein Stern in der Farbe, die seiner Note entspricht.

Bobbin spielt nun die Noten rückwärts und Hetchel kann wieder reden. Bobbins eigene Sprüche wirken bei "Dead One" nicht. "Dead One" macht aus Hetchel einen gebratenen Vogel. Hier muß man genauso wie vorher verfahren. Danach hat "Dead One" anscheinend sein Pulver ver-

schossen, denn Hetchel kann Bobbin endlich den Zerstörungsplan sagen. Wieder zuhören und auf die Farbe der Sterne achten. Die Welt wird gesäubert. Bobbin erhält die letzte Note. Klickt sich selbst an und wird transzendent. Der Rest ist wieder selbstablaufend und bringt einen tröstlichen Ausblick auf die Zukunft und möglicherweise eine Fortsetzung. Die ganz bestimmt kommen wird.

## Champions of Krynn

Arno Birner aus Darmstadt hat die ultimative Karten zum SS-Rollenspiel "Champions of Krynn". Damit dürfte der Kampf gegen die Draconer für jeden richtigen Helden ein Kinderspiel sein. Was die Zahlen bedeuten, müßt ihr selber herausbekommen.



### LEGENDE:

— TÜR  
— GEHEIMNIS

XXX — BERGANGEN — KARTENFREIHEIT DEN ANDEREN  
W — Z — GANZ  
WAND

Throll, die Catacombs, Jelek und der Ancient Tomb auf einen Blick Abenteuer leicht gemacht



Von oben nach unten: Oger Base, Neraka und das Gefängnis in der Nähe von Neraka. Betreft die armen Häftlinge.

## Impressum

Herausgeber: Jar F. J. von O. bei O. mal. Wie je

**Chefredakteur:** Ansdol Locker (ah) -- verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Redaktion:** Michael Hengst (mh), Henrik Fiech (hf), Martin Gelsch (mg), Volker Weitz (vw), Producer: Jirke Peters  
**Redaktionsassistent:** Julia Sandrowski 289  
**Freier Mitarbeiter:** ...

Alle Artikel sind mit dem Kürzel des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskriptsendungen. Muscovy ist wieder der in der die Huchaktion angenommen  
 v. 227. 11. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 8

Art director: F. Edmann, Ph. h.  
Layout: ...  
Bildredaktion: ...  
Titel: ...

Anzeigenerlegung Nr. 14 844 eingetraglich in Anhang 1

Anlagenverwaltung und Disposition:  $\mu_{\text{Ave}}$ ,  $S$ ,  $t$ ,  $d$ ,  $c$ ,  $y$ ,  $q$ ,  $n$ ,  $M_0$ ,  $k$ ,  $s$ ,  $z$ 

**Antriebspreise:** 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839

Anzeigen-Auslandsvertretungen  
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade London N2 0PQ  
Telefon 00 44 71 7340 5058 Telefax 00 44 71 341 9602  
Israel: Baruch Schepfer Haaschel-Str. 12 58348 Holon, Israel, Tel. 009 72/3 556 2256  
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec 3, Hsin-Fu Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C.  
Tel. 0086/2-7548631/833. Fax 0086/2-7548710

**Auslandsrepräsentation**  
Schweiz: Markt & Technik vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-8300 Zug, Tel. Bücher-Zeit-  
schriften Home-Computer-Software, 042-44 05 50, PC-Software 042-44 06 80, Fax  
042-41 57 70, Telex: 862 328 muf ch  
USA: 116 nc 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415)

Osternreich: Markt & Technik Gas mbH, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel.

Erscheinungsweg: 10. April 1994, 1. Aufl. monatlich

Vertriebsdirektor    40 000    100  
Vertriebsmarketing    20    50

Vertrieb: Handelsaufträge: Intern (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie  
 über die Presse-Ludwigs und Th. Mieseler & Co.

Verkaufspreis € 10,99 (zuzügl. 5 %)

Abonnement-Bestellung und Service: **XVVERP** an **Arbeitsgemeinschaft für Markt & Absatzforschung**, Postfach 10 15 50, D-4000 Düsseldorf 1, Tel. (0211) 30 62 10, Fax (0211) 30 62 11 99

Jahresabonnement: 46,- € (inkl. MwSt.)  
Telefon 089/4613-1

Zuschläge für Luft,  $\gamma$  = Zuschlag für Lufttransport,  $\gamma$  = 15 % an den Zuschlag für Transport  $\rightarrow$  DM 1,00 + 0,15 = 1,15 DM. Es bleibt noch

Produktionsleitung: Technik Klaus Buch (180), Wolfgang Meyer, stellvert. 887

Druck z. S. von H. + / KG, seit mehr als 70 Jahren in Hall

Urheberrecht: Das Recht, das dem Urheber eines Werkes (z.B. eines Buches, einer Musikkomposition, eines Gemäldes) das ausschließliche Recht gibt, das Werk zu vervielfältigen, zu verbreiten und öffentlich auszuführen. Es schützt die geistige Schöpfung vor unbefugter Nachahmung und Vervielfältigung.

Sonderdruck Dienst

[illegible]

1990 Markt &amp; Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Dr. h. c. h. C. F. v. Siedow

Verlagsleiter: Dr. phil. habil. Rüdiger Baeßler

Direktor Zeitschriften: 1. 10. 11. 23. 24.

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung  
und alle Verantwortlichen:

Mitgliedschaften: Evangelische Kirche, Hans-Böckler-Straße 2, 8033 Haar bei München  
Telefon: 39 46 7 522042

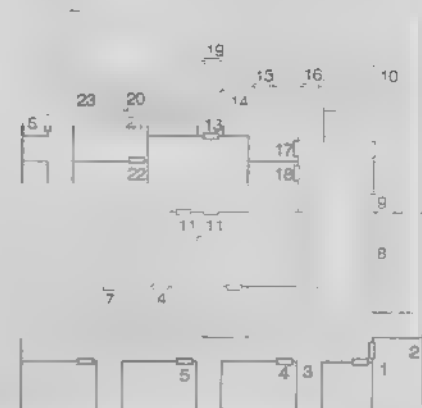
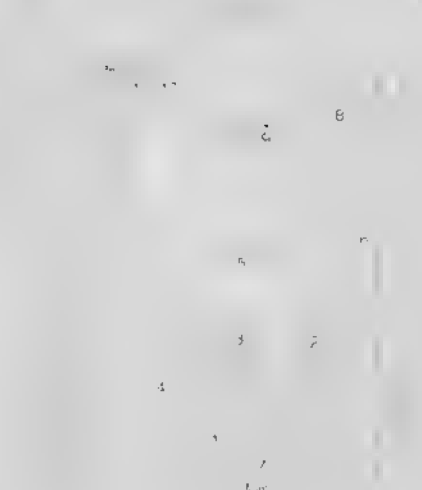
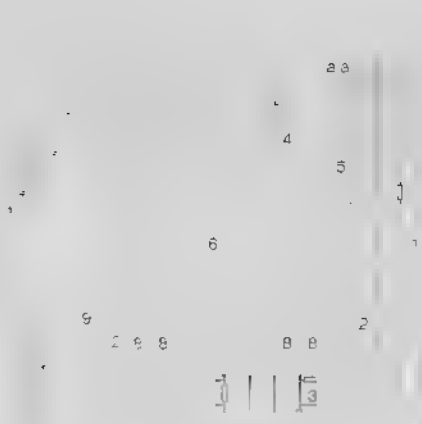
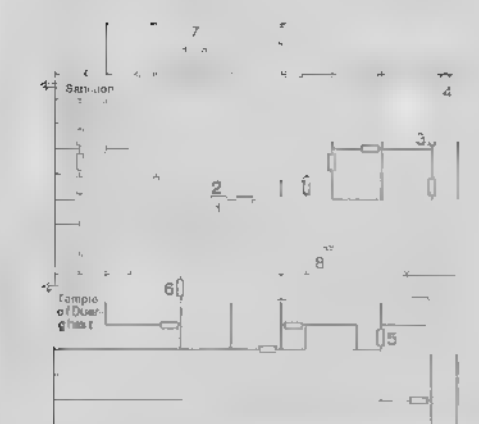
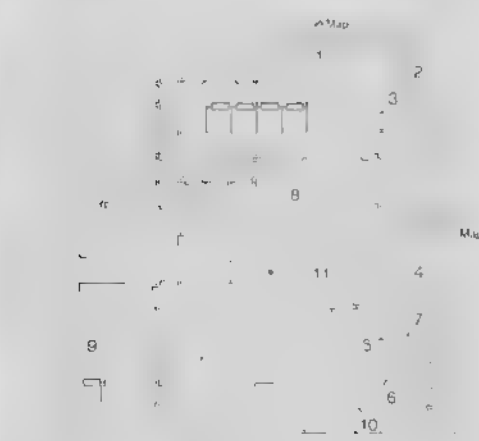
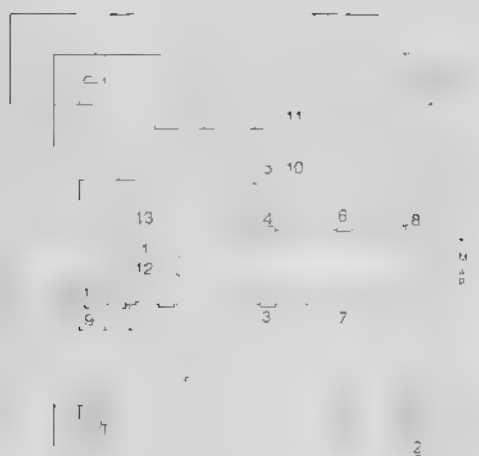
Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt. Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 029-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -269 zu erreichen.



**Telefon: 02301/4134**





Von links nach rechts: Outpost zwischen Neraka und Sanction. Temple of Duerghast. Sanction. Gargath. Temple of Klerzyd und Kernen.





Hilfe! Wie antworten in Briefen für unseren Doktor Dem guten Bobo fallen vor lauter Arbeit schon die ersten Barthaare aus. Werde! also nicht ungeduldig, er tut sein Bestes, um alle Eure Fragen zu beantworten. **vw**

## Ultima IV

Für Daniel Pott aus Monheim ist die Beantwortung folgender Fragen lebenswichtig. Er spielt seit einigen Wochen "Ultima IV" und immer noch fehlen ihm die beiden Tugenden "Humility" und "Sacrifice". Was macht er falsch? Immer, wenn er den Seher auf "Humility" anspricht, bekommt er folgende Antwort: "Your Progress on this Path is most uncertain". Ähnliche Probleme hat er mit "Sacrifice". Er hofft durch eine großzügige Spende in den Besitz dieser Tugend zu kommen. Nur leider fehlt ihm das nötige Kleingeld, weil er so ein ganzes Hab und Gut in Lebensmitteln anlegen muß. Wer kann ihm helfen? **vw**

## Die Antwort zu Space Quest II

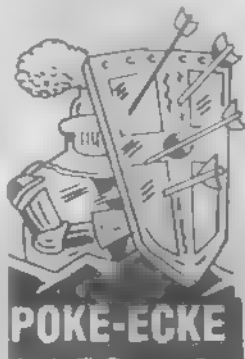
Klaus Gast aus Tönisvorst sitzt immer noch in Vohlaß Asteroiden im Säurebad fest. Max Schulze aus Diemelstadt-Hemighausen kann ihm weiterhelfen.

Die Sache ist ganz einfach. Als erstes fährt man mit dem Aufzug in den dritten Stock (press three). In dieser Etage ist ein Wandschrank, in dem sich ein Saugnapf befindet. Diesen "Plunger" sollte man mitnehmen (press button get plunger). Nun kann man ruhigen Gewissens in den Gang mit dem Säurebad gehen. Wenn

und sich der Boden bewegt geht man nach links und stellt sich vor die Wand. Nun wartet man solange, bis die Öffnung einen fast erreicht hat. Dann gibt man schnell "put plunger at wall" ein und wartet. Nach kurzer Zeit schließt sich das Loch. Jetzt gibt man nur noch "stand" ein, und schon ist man wieder frei. **vw**

## Hillstar

Oliver Kluge aus Laueraj möchte in "Hillstar" als Dieb Karriere machen und Mitglied der "grauen Wölfe" werden. Dazu soll er ein Buch mit geheimem Wissen aus dem Magiertum stehlen. Leider ist es nirgendwo aufzutreiben, auch nicht im Geheimen. Muß er dabei den flachen Dietrich benutzen? Wo kann er diesen bekommen? Gibt es gar eine zweite Geheimtür? **vw**



## Astro Marine Corps (Amiga)

Björn Röder aus Gelsenkirchen ist unter die Astronauten gegangen und hat einen Tip für Astro Marine Corps. Im Hauptmenü "Enter Code" anwählen und das schöne Wort "Nostromo" (Alien läßt grüßen) entippen. Jetzt ist man in der zweiten Zone und startet das Spiel wie üblich. **vw**

## LHX Attack Chopper (MS-DOS)

Marco Huppert aus Feldkirchen ist als Pilot tausend Tode gestorben, bis er sich überlegt hat, wie man das ändern kann. Jetzt kann er seine Pläne nach einem Absturz wiederbe-

leben. Die gute alte Methode, sich eine Sicherheitskopie des Pilotenfiles anzufertigen, funktioniert auch hier. Man kopiert sich die Datei LHX CFG einfach in ein anderes Unterverzeichnis. Wenn der Pilot jetzt stirbt, kramt man die Datei wieder hervor. Aber nicht vergessen: die Sicherheitskopie von Zeit zu Zeit auf den neuesten Stand zu bringen! Es geht auch ohne viel Kopierarbeit. Das Programm speichert nämlich nur ab, wenn man mit Ctrl-C aussteigt. Wenn man aber mit Ctrl-Alt-Del aussteigt, ist der Pilot immer noch auf dem Stand, auf dem er beim Starten des Programms war. **vw**

## Poke Ecke Pipe Mania (C 64)

Es ist geschafft! Nach ein paar Stunden "Pipe Mania" spielen hat Sandro Salis aus Chur in der Schweiz alle Paßwörter herausgefunden:  
Level 4 bis 8 "Haha"  
Level 9 bis 12 "Grp"  
Level 13 bis 16 "Reap"  
Level 17 bis 20 "Seed"  
Level 21 bis 24 "Grow"  
Level 25 bis 28 "Tall"  
Level 29 bis 32 "Yan"

## Hard Drivin (Amiga)

Ein Tip für alle Rennfahrer hat Michael Gartner aus Kreuztal. Er weiß, wie wir uns das Leben auf der Hard-Drivin-Strecke etwas leichter machen können. Zuerst stellt man die Gangschaltung auf Keyboard. Die Lenkradkontrolle kann man beliebig einstellen. Jetzt fährt man auf Höchstgeschwindigkeit und drückt die Taste "N". Nun wird man auf dem Rasen nicht mehr langsamer und kollidiert nicht mehr mit anderen Fahrzeugen. Auf der Stunt-Strecke ist dieser Cheat aber nicht zu empfehlen. **vw**

## Starquake (MS-DOS)

Alexander Reichmann aus Muhlendorf hat in Starquake alle Teleporter gefunden. **vw**

Mc st	Rad
Ac ss	Cloud
— Rubia	— Pulse
— Mor a	— H Jee
— Louise	— Q and
— Water	— Noxae
— Lumma	— K and
	— Bage

## Jumping Jackson (Amiga)

Kay Weber aus Herdorf hat die Paßwörter für Jumping Jackson auf dem Amiga auf Lager. Für die A-Levels: Rock'n Roll No ses  
Tenebre  
Für die B-Levels: Synthe Funk  
Elvis **vw**

## Clown-O-Mania (Amiga)

Wer bei Clown-O-Mania auf unendlich viele Schüsse und Sprünge steht, sollte einmal den Tip von Dennis Hansen aus Düsseldorf ausprobieren. Nach dem Titelbild beide Maustasten Feuer und die G-Taste gleichzeitig drücken. Jetzt mußte es klappen. **vw**

## Indiana Jones — Action Adventure (Amiga, ST)

Jan-Eric Schulze aus Dahverschaft Euch unbegrenzt Continues für unseren He den Einfach in der High-Score-Liste den Namen "Sillynam" eintragen, und ihr könnt endlos weiterspielen. **vw**

## Chaos strikes back (ST)

Marin Sieben aus Hamm hat einen interessanten Tip zur allseits geliebten Lord Chaos-Hatz. Man tötet den roten Drachen mit "Mon Zo Gor Sar". Dann drückt man "Esc" und hält die "Alt"-Taste gedrückt, während man "Lord Librasul's smites thee down" eingibt. Dann spielt man weiter. Der tote Drache hinterläßt den "Fire-staff", und sebst der "Evil Dark Lord" dürfte jetzt kein Problem mehr darstellen. **vw**

## Rotor (Amiga)

Hier sind sieben Codes für Rotor auf dem Amiga. Das ganze wurde eingeschickt von Oliver Albrecht aus Hannover.

GAG  
LP  
SLV  
MEW  
AWK  
TNT  
— Battle Sim Code PIT **vw**





## Sokoban (Mega Drive)

No Wert Eschrich aus Stuttgart spielt erfolgreich Sokoban auf dem Mega Drive. Hier sind seine Paßwörter:

## Sidearms (PC-Engine)

Frank Horstmann aus Heinsberg hat herausgefunden, wie man das Spiel verlängert. Mit Druck dazu im Treib d das Joypad nach unten, Taste <I>, <II> und <Run> hf

## Power Drift (PC-Engine)

Von Stefan Spicker aus Frankfurt kommt ein Continue Tip zu Power Drift. In Game Over B drückt man zum ersten Mal auf <Run> und ein bis zwei mal <Run>. Das Spiel fängt nach dem Ende der Runde an, in die man auf gehört hat. hf

RODEO??  
WESTWIND

STRECHEN

Holger Hohen aus Plochingen hat ein Paßwort für Level 250 erspielt. In dem man sich auch alle vorhergehenden Levels noch einmal anschauen kann. Es lautet: MICKEY hf

## Ghouls'n Ghosts (Mega Drive)

Frank Osper aus Borken hat entdeckt, wie man direkt zum Endmanus gelangt. Geht dazu, wie man ins C.O. in Menu und wieder zurück. Drückt dann 16 mal die A Taste.

Dann das Steuerkreuz zweimal nach oben drücken, zweimal nach unten, einmal nach links, einmal nach rechts und wieder nach links. Wenn die Musikhort zu spielen muß, hat das Steuerkreuz sofort nach rechts lenken. Wenn ihr das richtig gemacht hat, lernt ihr das Spiel. Wie wenn man das Opt. Menü aktiviert. Wenn man es zu aktivieren drückt, zweimal <Run> drückt, sollte man beim Ende gequert sein. Wenns noch geht, klappt am besten noch mal probieren. hf

## American Pro Football (Sega)

Auch hier haben René Wintterfeld und Richard Schulz kräftig rumgerangelte. Mit den folgenden vier Paßwörtern hat man schon einige Mannschaften besiegt und kann sich ungebremsst auf schwächere Gegner stürzen. hf

## Casino Games (Sega)

Auch für Casino Games haben René und Richard einige Paßwörter. Als Namen sollte man immer Mr. RS eingeben. Mit dem letzten Wort dürfte es kein Problem mehr sein, auf über 1 Million Dollar zu kommen. Nach dem Tip mit der dritten Karte immer sollte man zur Spielmaschine gehen und dort 25 Dollar Münzen einwerfen. hf

# 0211-596761

Dies ist die Telefonnummer, unter der Sie 24 Stunden am Tag das Beste Software-Haus erreichen. Aktuelle Informationen erhalten. Wann ein Spiel erscheint, sofort erfahren. Wie teuer es ist - all dieses erfahren Sie, wenn Sie das laut ASM beste Software-Haus unter 0211-596761 anrufen.



Level	Paßwort	Level	Paßwort
1	GOGHCACACN	7	JA CBLACNO
2	PGFGJELP	18	KF JMGJELL
3	CHG CHCAGNJ	19	NPJHC CAGMB
4	EIEBOCA NC	20	LLOHCAIK
5	HMGGGBGOKLJ	21	JMJH IGOKKM
6	OMGBGLHFMFL	22	IMJOJCHFM.LB
7	LLGBHJGPOKJ	23	JLJOIAHPKI
8	LHGFHCHKAMI	24	LHUKJGKALJ
9	JAGGCACACOE	25	JA NJCA ME
10	KFHEGFGJEMH	26	KFIJKBEMH
11	NPGGGBCAGLP	27	NPJHJODJGKK
12	LIEEOFCIALO	28	LLOLBJLJKL
13	JMHGGBGOKLH	29	JMJHJOPKKF
14	IMDOGLHFM.LB	30	IMJOJ.EOKMKD
15	JLBOHJGPOKJ	31	JLJOJGNAOKL
16	LHJHCHKAMA	32	gibt's nicht

#### Paßwörter für Herzog Zwei

## Be Ball (PC-Engine)

Matthias Eckardt und seine beiden Brüder haben intensiv "Be Ball" gespielt und schließlich gelöst. Matthias stellt die Paßwörter gerne zur Verfügung mit denen man sich auch die niedrigeren Levels anschauen kann. Für Level 10/50 gebt ihr die Zahl 677261 ein, für Level 5/01 die Zahl 321310. Um in einen niedrigeren Level zu gelangen drückt man das Joypad nach unten.

Auch sonst hat Matthias einige Tipps für Euch parat.

Der japanischen Anleitung war zu entnehmen (glücklich der der japanisch lesen kann) daß die vier Kugeln verschiedene Eigenschaften haben. Mit der roten kann man wunderbar Monster abschießen. Die blaue Kugel flitzt wie verrückt umher wenn man sie einmal angestupst hat und sie dann sich selbst überläßt. Mit ihr kann man allerdings schlecht Mauern einschlagen. Dafür ist die schwarze Kugel da. Ein Schubser langt, und die Mauer ist im Eimer. Die grüne Kugel hat keine besonderen Eigenschaften.

Wer in einer Runde keine Monster erledigt, wird mit 10000 Extrapunkten und fünf Diamanten belohnt.

Mit der schwarzen Kugel sollte man so viele Mauern wie möglich zerbröseln. Dahinter sind oft Früchte Schutzschilde, Erdbeben oder Diamanten versteckt.

Wer 30 Diamanten zusammenbekommt, kann in einer Bonusrunde Extraleben ergattern.

Bei einem Spiel mit zwei Joypads kann man sich als zweiter Spieler so lange zuschalten,

wie der erste Spieler noch Leben hat. Allerdings wird dieses vom Leben-Konto des ersten Spielers abgezogen.

Bei 30 Diamanten kommt nach der Spielrunde eine Extrarunde, bei der man auf japanisch hintereinander gefragt wird, ob man für die 30 Diamanten in die Bonusrunde will, für fünf Diamanten ein Extraleben kaufen oder das Spiel fortsetzen will. Joypad nach Links bedeutet ja, nach rechts heißt nein.

## Kontonummern für Casino Games

Guthaben	Kto Nr
1900 Dts a	44.235.43
6500 Dts a	44.235.49
0 00 Dts a	94.44.44
1 25 Dts a	61.2.3
13200 Dollar	0105093002
17400 Dts a	34.2.337
21400 Dts a	21242.26
100400 Dollar	6664756660
358800 Dollar	3836621331
763100 Dts a	0151511862
999990 Dts a	223822132

## Super Hang On (Mega Drive)

Gibt mal folgendes Paßwort von Simon Keckers aus Brezgenz ein und staunt über die Summe, die Euch plötzlich zur Verfügung steht.

## Gegenstand Paßwort

Rippe	1NK	5817	aw k	1M79
dk + He z	WKM3	05G4	9R G	1MYN
gr A. je	KNOV	M M	KX z	a6Z
dio + Kfause	LXJ7	66JQ	0@RQ	LIGT
dio + Ring	LXJP	62uN	3@N8	MPGT

## Paßwörter für Simon's Quest



Wenn man sich hier mit der Rippe hinkniet, passiert etwas (Nintendo)

## Simon's Quest (Nintendo)

Anne Hoffmann aus Berlin hat einige paar Tipps, wie man bei Simon's Quest weiterkommt. Sie schreibt, daß das immer wiederkehrende Problem darin besteht, das Spiel weiterzuführen, wenn Simon einen von Draculas Körperleien erkämpft hat. Ist man gerade stolzer Besitzer der Rippe geworden, läuft man zum dritten Dorf (siehe Karte) und geht kurz davor die Treppe runter. Dann nimmt man das Kristallknie'sch auf dem letzten Stein vor dem Wasser hindurch wartet ab.

Das erkämpfte Herz zeigt Simon dem Fahrmann und fährt

mit ihm über den See. Dann laßt man durch Dorf 5 und kniet sich, wieder mit dem roten Kristall in der Hand hin und wartet ab.

Bei intensivem Spielen und Befragen der verschiedenen herumlaufenden Dorfbewohner kommt man dann darauf was man mit dem Kristall machen muß. Was passiert wenn man sich mit dem Kristall hinhockt, wollen wir Euch jedoch nicht verraten. Ihr sollt ja schließlich Euren Spaß haben. Anne hat uns für die verschiedenen Spielstile gegeben paar Paßwörter mitgeschickt. Gebt bloß diese des unten gedruckten 30 Herzchen ein, anstelle des "0" die Raute und an die des 5 den Pfeil nach oben ein.



Das Tal, in dem Simon sein Abenteuer bestehen muß (Nintendo)

## Rod-Land (Automat)

Alexander Birnbaumer aus Wien schreibt uns, wie man ein komplett neues Spiel einstellen kann. Dazu wirft man eine Münze ein, drückt den Joystick dreimal nach unten und betätigt dann erst die Start-Taste. Am Automaten stehen jetzt 32 komplette neue gestaffelte Levels zur Verfügung.

## Curse (Mega Drive)

Bei dem superschweren Ballerspiel "Curse" kann man sich zu Beginn beliebig die Ausrüstung zusammenstellen. Ren Ladgallerie hat herausgefunden, was es funktioniert. Drückt im Titelbild zusammen <A>, <B>, <C> und <Start>. Dann seid ihr im Ausrüstungsmodus.



**NEUERÖFFNUNG**

**KORONA SOFT**

Über 3.000 Computerspiele für  
Amiga, Atari ST, IBM, C64,  
CPC, Sega, Nintendo, Atari 2600.  
» Spiele zum ausprobieren!

Außerdem supereinstufig:  
Videos ab 9,95 DM! CD's, LP's, Cassetten!  
Design- und Witz-Telefon!  
Sega- u. Nintendo-Konsolen, Atari Lynx.

Deutschlands große Spielesoftware-Auswahl  
auf über 400 qm:

**Korona Soft**  
Carl-Bertelsmann-Str. 53  
4830 Gütersloh  
Telefon: 0 52 41/18 28

Anrufen, vorbeikommen  
oder über 50 Seiten  
starken, kostenlosen  
Katalog anfordern.  
Es lohnt sich!

**CONVIERCHOTE**

**SCHAU BEI "WORLD OF WONDERS" MAL REIN!**

439 | (06196/82467)

WORLD OF WONDERS  
MOD. 100 3  
623 SCHWAACH

Andere Spiele und Systeme auf Anfrage  
ATARI-LYNX  
Grundpreis 490,-

**TÄGLICH  
NEUHEITEN!**

Eine futuristische Konflikt-Simulation für zwei  
Personen, die auf einem futuristischen Planeten  
ausgetragen wird. Mit unterschiedlichen  
modernen Waffensystemen erkämpfen  
sich die Kontrahenten den Weg in das  
gegründete Hauptquartier.  
Anhand eines Editors lassen sich schnell  
und einfach eigene Szenarien erstellen.

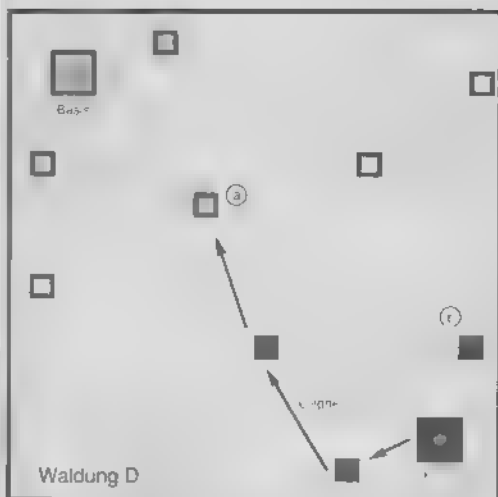
Diskenlaufwerk VC 1541 und ein oder  
zwei Joysticks.  
Hardware: **Commodore C64**  
Spielzeit: 2 bis 20  
Preis: DM 49,-  
Bestellnummer: C 200030  
Programmversion Februar 1990

**...kostenloser Katalog auf Anfrage...Händleranfragen erwünscht...**

Rüdiger Rinschardt Buchholzstr. 17 4755 Holzwickede

Telefon: »Werktag von 10.00 17.30« »02301/12547

## WARLORD



Strategischer Einsatzplan für "Waldung D". <A> sollte man zuerst  
verteidigen, <B> wird dann eingenommen und schließlich die  
Hauptbasis angegriffen

## Super Shinobi (Mega Drive)

Sascha Braun aus Dudweiler hat "Super Shinobi" durch-  
gespielt und verrät hier Tricks,  
um das Spiel zu schaffen.

Bevor man das Spiel be-  
ginnt, sollte man die Anzahl  
der Shurikans im Option-Menü  
auf Null stellen und eine Weile  
warten. Es ertönt nach kurzer  
Zeit ein Ton und die beiden  
Nullen verwandeln sich in eine  
legende Acht, das Zeichen für  
"unendlich", wie ihr es viel-  
leicht noch aus dem Mathema-  
tikunterricht kennt. Im Spiel  
werden jetzt 999 Shurikans an-  
gezeigt, die sich, jedoch nicht  
verringern.

### Level 1.1

Sofort am Anfang sollte man  
die Sprungmagie wählen ("Jitsu  
of Fushin"). Dann macht  
man den Sprungsalto und  
streut Messer nach rechts. Am  
oberen Bildschirmrand er-  
scheint jetzt eine Zusatzmagie,  
die man aber nur dann sehen  
kann, wenn man ziemlich hoch  
springt.

Nach der ersten Mauer ste-  
hen im Hintergrund mehrere  
Bambusstämme. Beim letzten  
dreht man sich wieder nach  
links, springt und streut Mes-  
ser. Es erscheinen 50 Zusatz-  
Messer, die wir dank der 999  
Pfeile jedoch nicht benötigen.

Am Ende des Levels stehen  
zwei kleine graue Säulen.  
Stellt Euch darauf, springt und

streut Messer nach rechts.  
Oben rechts in der Ecke er-  
scheint ein Herz, das man  
ebenfalls nur durch die  
Sprungmagie erreicht.  
Level 1.2

Nachdem man das erste  
Haus verlassen hat und auf  
dessen Holzveranda steht,  
springt man und streut Messer  
nach rechts. Hier erscheint  
wieder ein Herz.

Wenn man wieder zurück  
zum ersten Haus muß, um dort  
in den unterirdischen Tunnel  
zu hüpfen, springt man und  
streut Shurikans. In der Tunnel-  
öffnung erscheinen 50 Messer.  
Zwischen den beiden Bambus-  
Fahrtstühlen im zweiten Haus  
gibt's ein Extraleben. Dazu  
wieder springen und Shuri-  
kans streuen. Dort hinten sollte  
man aber nur mit der Schutz-  
magie springen ("Jitsu of Ika-  
zu").

### Level 2.1

Am Abgrund, an dem man  
das erste Mal auf einen den  
Wasserfall herunterfließenden  
Baumstamm springen muß,  
gibt's ebenfalls ein Extra-Le-  
ben bis der Baumstamm auf  
Kopfhöhe ist. Springt, macht  
einen Salto und verschießt  
Shurikans nach rechts. Ihr  
mußt wieder auf dem Baum-  
stamm landen, um nicht am Le-  
ben zu verlieren. Wenn alles  
geklappt hat, muß am unteren  
Bildschirmrand das Extra-Leben  
Schnappt Euch dieses und  
springt schnell wieder auf die  
rettende Kuppe.



Am Ende des Levels muß man über drei Baumstämme springen, um zum Levelausgang zu gelangen. Wenn ihr auf dem dritten Baumstamm steht, springt ihr und streut Messer nach rechts. Es erscheint dann ein Extraleben.

**Level 2 2**  
Springt über den ersten Abgrund und hüpft dann auf den Balkon, der gleich rechts davon folgt. Springt dann hoch und schmeißt ein Messer nach links. Wenn ihr ein Geräusch hört, macht ihr einen Salto nach links (ohne im Abgrund zu landen) und schnappt euch die 50 Messer die jetzt auftaucht sind.

Wenn ihr auf dem letzten Dach vor dem Levelausgang steht, streut ihr Messer auf die Hauswand. Dort erscheint dann eine Extramagie.

**Level 3 1**  
Hinter dem Zaun steht ein grüner Container. An dessen oberer rechten Ecke ist ein Herz versteckt. Wenn ihr dagegen schießt, erscheint es.

Auch beim letzten roten Mauersack gibt es ein Extra. Springt auf die Mauer und streut Messer nach rechts. Es erscheint dann eine Extramagie.

**Level 3 2**  
Fahrt im zweiten Lift nach unten und schießt dabei auf den Fußboden der zweiten Etage. Dort ist ein Extraleben versteckt.

Wenn ihr im dritten Aufzug steht, feuert man auf die Pakete, die links im unteren Teil des Flugzeugs stehen. Dort erscheinen 50 Messer.

Fahrt man im letzten Fahrstuhl nach oben, schießt man auf einen grauen Block, der über der letzten Flugzeugtür anbracht ist. Dort erscheint ein Herz.

**Level 4 1**  
Direkt am Start springt man und streut Messer nach rechts. Es erscheint eine Extramagie.

**Level 4 2**  
Auch hier direkt am Anfang springen und Messer nach rechts streuen. Hier erscheint ein Extraleben.

## Level 5 1

Wie in Level 4 1 vorgehen. Auch hier erscheint eine Extramagie.

Auf dem Dach des Hochhauses geht man an den linken Bildschirmrand, macht einen Salto und streut Messer nach links. Eine Etage tiefer erscheint dann ein Herz.

## Level 5 2

Springt am fünften Brückenteiler nach oben und schießt versteckt hinter den Eisenstaben des Pfeilers kommt dann ein Herz zum Vorschein.

Wenn man das Ganze am siebten Pfeiler wiederholt, erscheint ein Extra.

Vor dem Levelausgang gibt es eine kleine Plattform. Springt mit einem Salto auf diese und streut dabei Messer. Auf der Plattform erscheint dann ein Extraleben.

## Level 6 1

Wenn man das erste Haus fast hinter sich gebracht hat, sieht man in der untersten Etage ein grünes Rechteck, das neben der rechten Hauswand hängt. Schießt man darauf, erscheinen 50 Messer.

An der linken Hauswand des zweiten Gebäudes steht in der untersten Etage ein brauner Block mit japanischen Schriftzeichen. Steht man vor dem Haus und schießt auf das dritte Kästchen, erscheint eine Extramagie. Ist man im Haus und schießt auf das Kästchen rechts oben, erscheint ein Herzchen.

## Level 6 2

Wenn man auf dem zweiten Eisenbahnwagen steht, springt man in die Luft und schießt nach rechts. Es erscheint ein großes Herz.

Am Ende des Levels marschierst man unter das "Exit"-Schild, duckt sich und schießt nach links. Es erscheint eine Extramagie.

## Level 7 1

Auf dem Container vor dem zweiten Schlauchboot macht man einen Salto und streut Messer nach rechts. Es erscheint ein "POW"-Symbol.

Springt man auf das letzte Schlauchboot vor dem Levelausgang, macht dabei einen Salto und streut Messer, erscheinen 50 Messer.

## Level 7 2

Direkt am Anfang hockt man sich hin und schießt nach links. Es erscheint ein "POW"-Symbol. In der dritten Etage marschierst man an das rechte Ende, duckt sich und schießt nach rechts. Es erscheint ein großes Herz.

# RSE Electronic

Reinhard Schuster

## Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5/4

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

Amiga Atari ST PC 5

(Hersteller und Produktangaben vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch)

Karolinenstraße 71 Tel. (02305) 74107 4620 Castrop-Rauxel





**CRYSTAL SOFT**  
WAGNER

**AKTION 07/90**  
Speicher-Erweiterung für  
**AMIGA 500 auf 1 MB**  
**DM 144,-**

AMIGA / ST

F-16 Stealth Fighter	69.90	69.90
F-20 Rapier	64.90	64.90
101, 1950	64.90	64.90
M. G. 1917	69.90	69.90
Pirates	69.90	69.90
Star Flight	69.90	69.90
The 1917	79.90	79.90

IBM

Conquests of Camelot	99.90	99.90
Loch	64.90	64.90
Wolfpack	89.90	89.90

C-64 Disk

F-6 Compa: Paq	64.90
Tig. Bink	34.90
Wolfpack	44.90
Wolfpack	44.90

Täglich preiswerte Neuheiten!  
Info per Telefon!

Vorkasse + 4,- / Nachnahme + 6,50 DM  
Am Klarspruch? 5620 verleiht!  
Mo-Fr 9-15 Uhr 17-21 Uhr  
Sa 9-12 Uhr

**Tel. 02051/85511**  
Fax 02051/85525

**PC Engine**  
**SEGA MD**

**PC ENGINE**

1	BDHP	21	UGRW	41	GKWD
2	JXJM	22	WZIN	42	LMFU
3	ECBQ	23	HUVE	43	UJOP
4	YMCJ	24	UNIZ	44	TXHL
5	TQKB	25	PQGV	45	QVPZ
6	WNLP	26	VYVJ	46	HDOJ
7	FXQO	27	IGGZ	47	LXPP
8	NHAG	28	UJDO	48	JYSF
9	KCRE	29	QGOL	49	PPXI
10	VUWS	30	PQZP	50	QBDH
11	CNPE	31	RYMS	51	IGGJ
12	WVHI	32	PEFS	52	PPHT
13	OCKS	33	PQSN	53	CGNX
14	BTDY	34	NOFI	54	ZMGC
15	COZO	35	VDTM	55	SLES
16	SKKK	36	NXIS	56	FCUE
17	AJMG	37	NQNK		
18	HMJL	38	BIFA		
19	MHRH	39	ICXY		
20	KGFP	40	YWFH		

**MEGA DRIVE**

DER LIEBSTE SIEGEL DER  
SEGA FAMILIE  
MEGA DRIVE GAMES AB 18  
PC ENGINE GAMES AB 14  
NUR WELTWEIT VERFÜGBAR

**THEO KRAZ-VERSAND**  
24 St. Hotline  
09353/3311

Level	Paßwort	Level	Paßwort	Level	Paßwort
1	BDHP	21	UGRW	41	GKWD
2	JXJM	22	WZIN	42	LMFU
3	ECBQ	23	HUVE	43	UJOP
4	YMCJ	24	UNIZ	44	TXHL
5	TQKB	25	PQGV	45	QVPZ
6	WNLP	26	VYVJ	46	HDOJ
7	FXQO	27	IGGZ	47	LXPP
8	NHAG	28	UJDO	48	JYSF
9	KCRE	29	QGOL	49	PPXI
10	VUWS	30	PQZP	50	QBDH
11	CNPE	31	RYMS	51	IGGJ
12	WVHI	32	PEFS	52	PPHT
13	OCKS	33	PQSN	53	CGNX
14	BTDY	34	NOFI	54	ZMGC
15	COZO	35	VDTM	55	SLES
16	SKKK	36	NXIS	56	FCUE
17	AJMG	37	NQNK		
18	HMJL	38	BIFA		
19	MHRH	39	ICXY		
20	KGFP	40	YWFH		

#### Paßwörter für Chips Challenge

### Herzog Zwei (Mega Drive)

René Winterfeldt und Richard Schulz aus Frankfurt spielten nach unserem Aufruf in der **POWER PLAY 5/90** wie verrückt das Strategie-Actionspiel "Herzog Zwei" und schafften alle Levels. Die Paßwörter sind in der Tabelle aufgeführt. Verständlicherweise gibt es zum 32. Level kein Paßwort, denn danach ist das Spiel gelöst. René und Richard haben uns ein paar Tipps geschickt, wie man den Computer mit dem 31. Paßwort endgültig besiegt. Das Spiel findet dann auf Waldung D statt, die eine Basis ist hier in der linken oberen Ecke, der Gegner sitzt rechts unten. Die auf dem Bild hellgrau gezeichneten Basen sind die eigenen, die dunkelgrauen die vom Gegner. Als erstes sollte man zu der auf dem Bild mit <A> eingezeichneten Basis fliegen und diese mit Sam-42 und Tax-52 verteidigen. Der Computer wird sich gleich zu Beginn diese Basis verkörpern und sie wie verrückt besacken. Man darf diese Basis auf keinen Fall aufgeben, da der Computer sonst zu viele Freiheiten hat. Von dieser Basis aus bevölkert man die restlichen Basen mit Infanteristen. Die mit <B> eingezeichnete Basis bekommt man, indem man mit dem Flugzeug so dicht heranfliegt, daß die dort stationierten GRM 34A zwar schießen, aber nicht treffen. Dort setzt man dann 10 bis 15 Tax-42 ab und wartet, bis diese alle Gegner besiegt haben. Dann program-

miert man diese auf Angriff der Hauptbasis um und muß nur noch abwarten, bis die Computer-Hauptbasis zugrunde geht. *ht*

### Track & Field II

Sascha Klein aus Murrhardt hat einen Tip für alle, die beim Hammerwerfen nicht vorankommen. Bewegt den Hammerwerfer so langsam wie es geht. Der Powerball sollte möglichst auf Null sein. Sobald der Werfer anfängt zu blinken, drückt man die Taste <A> so lange, bis der Winkel 80° erreicht. Der Ball fliegt, platzt zwar nur ein paar Meter weit, das sollte uns aber nicht irritieren, denn angezeigt werden 02.04 m. So kann man sich leicht qualifizieren. *ht*

### Chips Challenge (Lynx)

Herbert Rentsch aus Kloten in der Schweiz hat "Chips Challenge" auf dem Lynx ausgiebig gespielt. Die Paßwörter möchte er verzeihen. Spielern gerne zur Verfügung stellen. *ht*

### Nemesis (Game Boy)

Guido Buirow hat sich sofort das Game-Boy-Modul "Nemesis" besorgt. Wenn man nach dem zweiten großen Raumschiff, das auch am Anfang auftaucht, das merkwürdige Ding an der Decke abschießt, und dann genau an der Stelle nach oben fliegt, kommt man in einen geheimen Level. Dort gibt's Extra-Waffen und einiges an Punkten. *ht*

# GrooveSoft

die Software fuer den richtigen Drive  
Nur Versand Kein Ladenverkauf  
AMIGA only

Archipelagos	30.00	Populus-data	38.00
Bards tale I	40.00	Rainbow islands	60.00
Bards tale II	40.00	Rings of medusa	68.00
Block out	83.00	Risiko	60.00
Carnier command	60.00	Rock n roll	60.00
Chambers of Shaol	30.00	RVF Honda	80.00
Crazycats 2	85.00	Sem city	78.00
Chaos strikes back	60.00	Space harrier II	53.00
Day of the viper	80.00	Star command	72.00
Dungeonsmaster	62.00	Star flight	60.00
Ellie	65.00	Starflash	40.00
Falcon	70.00	Stunt car racer	60.00
Falcon-scenery disk	53.00	Super cars	51.00
Fish	30.00	Super cars ew	30.00
Goldrush	75.00	Tie break	70.00
Great courts	68.00	Toobin	50.00
Hard drivin	46.00	Tower of babel	64.00
Indiana Jones Adv.	68.00	Turn it	50.00
Infestation	80.00	Tv sports Basketball	71.00
Infestation dt. Anl.	70.00	Tv-sports Football	45.00
Kick off	46.00	Typoon Th.	60.00
Kick off extra time	30.00	Ultima II	45.00
Larry 2	75.00	Ultima III	60.00
Manhunter 2	89.00	Ultima IV	60.00
Maniac mansion	64.00	Ultima V	68.00
Mr. Winter	62.00	Weird dreams	80.00
North sea inferno	37.00	World class leader	30.00
Omnivador	53.00	Xenon II	83.00
Player manager	83.00	X-out	53.00
Pirates	62.00	Zak McKracken d.	68.00
Populus			

#### NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

Dem mit gekennzeichneten Software sind Chargen-Labels  
Versandkosten VK + 4.00 - NN + b.00  
**Tel: 0631-28809, Fax 0631-28670**  
Internet: www.groovesoft.de



In dieser Rubrik der Power-Plays übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spielern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarene Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Heute beginnen wir damit, die rätselhaften Mysterien des Rollenspiels Might & Magic II zu enthüllen. Im letzten Teil der Clue-Book-Übersetzung dieses Rollenspiels knüpfen wir dann einen besonders feinen Leckerbissen. Alle Gegenstände und Monster werden in einer famosen Tabelle haarklein erklärt. Bevor wir aber alle Geheimnisse der Gegenstände und Monster von Might & Magic II enthüllen, gibt's erstmal keine Karten und Beschreibungen aller Städte und tiefen Dungeons im Lande Cron. Eine Liste mit Fundorten von NPC's darf ebenso fehlen wie Kniffe um alle Zaubersprüche auf einmal zu lernen oder sein Party nachhaltig zu verbessern.

mh/vw

#### Coraks Reisetagebuch

Corak, der Geheimnisvolle, ist verschwunden in einem feurigen Energieball, während er nach einer Möglichkeit suchte, die Welt von Cron vor der Zerstörung zu retten. Er hatte den Führern des Reiches nichts von seinen früheren Reiselogs versprochen und Fahnen berichtet. Deshalb ließen sie fieberhaft nach Hinweisen suchen, um die drohende Vernichtung vielleicht doch noch abzuwenden. Man hatte die Hoffnung schon fast aufgegeben, als man endlich das Reisetagebuch von Corak dem Geheimnisvollen fand.

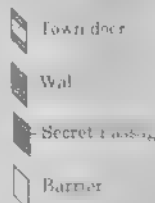
In diesem Tagebuch werden alle Landschaften von Cron ausführlich dargestellt. Das heutige Cron, einschließlich der fruchtlichen Eiemer Ebenen, teilt sich in viele Abschnitte auf Gebiete von be-



**Die Rätsel des Fantasy-Rollenspiels Might & Magic II sind von nun an kein Geheimnis mehr: Hier ist der erste Teil des frisch übersetzten Clue Books.**

# Might & Magic II

## (Teil I)



#### Legende zu den Städten und den Katakomben

sonderer Bedeutung, wie Burgen, Städte, Straßen, Höhlen und Verlässe sind extra aufgeführt. Ruinen werden ebenso erwähnt wie geheime Pfade und Durchgänge. Hinweise machen auf besonders gefährliche Gebiete aufmerksam.

Selbstverständlich ist in Coraks Tagebuch auch eine Liste aller wichtigen Gegenstände, Waffen und Monster, die dem Abenteurer während seiner Reisen durch Cron begegnen.

Corak hat uns in seinen Aufzeichnungen viele Rätsel und geheimnisvolle Geschichten hinterlassen. Es wird erzählt, daß derjenige Abenteurer, der diese Raubentwürfe des Verhängnis von Cron abwenden kann.

#### Die Karten von Cron

In der Welt von Cron müssen 60 Bereiche von den Helden durchwandert werden. Dabei ist es sehr mühsam und zeit aufwendig, jede Karte selber zu zeichnen, deshalb werden alle wichtigen Punkte in diesem Handbuch aufgeführt. Während des Spiels wird dringend empfohlen, daß jeder der Abenteurer die Fähigkeit des Kartographierens besitzt. So werden automatisch Karten gezeichnet, die durch Drücken der Taste "M" jederzeit abgerufen werden können. Leider werden bei dieser Methode keine geheimen Türen und Gänge aufgezeichnet. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, die folgenden Karten genau zu studieren. Hier sind z.B. durchlassige Wände eingezeichnet.

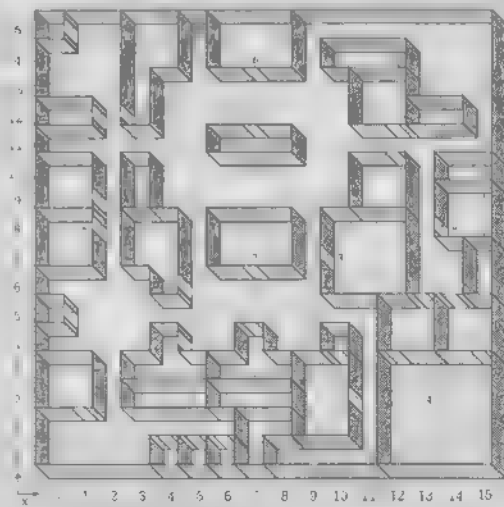
#### Legende zu den Städten und den Katakomben

- 1 Normale Tür
- 2 Wände
- 3 Geheimwände
- 4 Unsichtbare Barriere

#### Die Katakomben

16 verschiedene, natürlich entstandene Höhlen findet man im ganzen Land. Unter jeder der fünf Städte ist so eine Kaverne und einige andere sind übers Land verstreut zu finden. Diese Höhlen dienen oft als Heim, Versteck oder Treffpunkt von gefährlichen Kreaturen. Generell ist der Aufenthalt in diesen Kavernen unsicher, aber diese Gefahren können bezwungen werden.

Das Buch von Corak wird dem braven Helden als Führer und Helfer mit auf den Weg gegeben. Mit Beharrlichkeit, Ausdauer und ein wenig Glück kann er Cron vor einem katastrophalen Ende bewahren.



Ihrer Abenteurer beginnt in Middlegate











# Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-Engine RGB + 1 Spiel	349,-
CD Rom	649,-
Joyboard Pro XE 1	149,-
Joypad	39,-
5 Player Adapter	39,-
CD-Games	
Side Arms	79,-
Golden Axe	39,-
Red Alert	79,-
Darius	179,-
Fighting Street	99,-
Final Zone I	179,-
Wonder Boy III	99,-
Engine Games Sonderangebote	ab 79,-

## SEGA MEGA DRIVE

Konsole + 1 Spiel	349,-
Saga Games Sonderangebote	ab 49,-

## SNK NEO GEO

die Wahnsinns-Konsole

NEO GEO Konsole	849,-
Games	449,-

Game Boy Europaversion	199,-
ncl. Tetris	

## Atari Lynx Europaversion

Grundgerät	299,-
Blue Lightning	9,-
Ultima V	79,-
California Games	79,-
Gates of Zendocan	79,-
Chips Challenge	4,-

## Ankündigungen Juli/August

East vs West	Amiga/IBM/ST
Imperium	Amiga
Dragon Flight	Amiga/IBM/ST
Resolution 101	ST
Heros Quest	ST
Their F nest Hour	ST
Dynasty Wars	Amiga/IBM/ST
Last Ninja II	Amiga/IBM/ST
Defender of Rome	Amiga/IBM/ST
Flood	Amiga/ST
Bloodwych	C 64
Xenomorph	C 64
F 19	Amiga/ST
Kind of Magic	Amiga/ST/C64
Colonels Bequest	Amiga/ST

## C 64 Disk

Champions of Kryn	75,-
Might and Magic II	69,-
Starlight	49,-
Italy 1990	54,-
Tie Break	49,-
Pipe Mania	45,-
Defender of the Earth	45,-
Castle Master	45,-
TV Sports Football	59,-
F 15 Combat Pilot	49,-
Player Manager	59,-
Manchester United	45,-
Football Man World Edition	39,-
Turcan	79,-

## C 64 Disk Bestseller

Bomber	59,-
Dragon Wars	49,-
Chambers of Shaolin	49,-
Great Courts	59,-
Panzerstrike	69,-
Rainbow Islands	45,-
X Out	45,-
Bards Tale I II	79,-
Battle of Napoleon	69,-
Curse of Azure Bonds	5,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	59,-
Sentinel Worlds	45,-
Steel Thunder	45,-
Ultima V	69,-

## Gunship

Microprose Soccer	49,-
Pirates	49,-
Silent Service	49,-
Stealth Fighter	9,-

## Hintbooks

Bards Tale I/II/III je	29,-
Sierra je	9,-
ADD Games je	99,-
Ultima je	75,-
Mars Saga	29,-
Dragon Wars	79,-
Zak McKracken	19,-

## Atari ST Bestseller

Chaos Strikes Back	59,-
Indiana Jones Adv	19,-
Manchester JTD	59,-
Xenomorph	69,-
Drakkhen	5,-
Populous	69,-
Rings of Medusa	49,-
Player Manager	49,-
Starlight	69,-
Klax	5,-
Emlyn Houghes int. Soccer	4,-
Fire and Brimstone	49,-
Sherman M 4	59,-
Football Man World Edition	59,-
Tie Break	79,-
F 29	5,-
Italy 1990	75,-
Dragon Breath	69,-
Sim City	89,-

## C 64

Ultima VI	49,-
Loom	49,-
Castle Master	69,-
Conquest of Camelot	19,-
Dragon Strike	9,-

Heros Quest	9,-
Football Man World Edition	59,-
Pipe Mania	75,-
Wc Park	99,-
Xenomorph	5,-
Might and Magic II	99,-
Balance of the Planets	99,-
Rings of Medusa	9,-
Tracon 1	49,-
Scenarios I Tracon 1	45,-
Escape from Hell	75,-
Colonels Bequest	14,-
Champions of Kryn	75,-
JHX Attack Chopper	9,-
Flight IV	129,-
Railroad Tycoon	179,-
Drakkhen	79,-
Their F nest Hour	89,-
Quimperum	69,-
Populous	75,-
Sim City	89,-
Larry III	179,-
Indiana Jones	79,-

## Amiga

TV Sports Basketball	79,-
Rainbow Island	69,-
Midwinter	89,-
Turcan	59,-
Klax	49,-
Champions of Kryn	89,-
Italy 1990	75,-
Pirates	79,-
Pipemania	69,-
688 Sub	4,-
Their F nest Hour	89,-
Heros Quest	179,-
Larry III	179,-
Dragons Flight	89,-
Emlyn Houghes int. Soccer	79,-
Dragons Breath	89,-
Bomber	9,-
Drakkhen	79,-
1 MB Ram plus Dungeonmaster	249,-
Pirates	9,-
Might and Magic I	89,-
Kaiser	99,-
Tie Break	69,-
Italy 1990	69,-
Sim City	89,-
Manchester JTD	69,-
TV Sports Football	79,-
Indiana Jones	69,-
Sherman M 4	79,-
Tennis Cup	79,-
Impossamole	59,-
Castle Master	69,-

Versand per NW oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (inland) Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446 Fax 089-5026767

Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU

VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31 8000 MÜNCHEN 71 TEL. 089-786044 FAX 089-786045

# 089/786044



# Teil 3

Hier haben wir für alle Hobby-Bomberpielen den dritten und letzten Teil unseres "Players Guide für 'Their Finest Hour: Battle of Britain'" von Jan-Christoph Klein. Heute

kommen die restlichen Stuka missionen und die reinen Bomber dran. Und jetzt wünschen wir Euch viel Spaß beim Fliegen *mhl/al*

## Ju-87 Stuka

5) mitte  
Insgesamt in der Luft  
Hurricanes 8  
Bf 109 2  
Stuka 2

Bei der 5. Mission wird man weder einmal von einer zweiten Stuka unterstützt, die sogar ihr Ziel trifft. Am Anfang ist der Begleitschutz noch weit von einem entfernt, am dichtesten sind zwei Spitfires in 6 Meilen Entfernung. Sie halten sich in der Nähe der Radarstation auf, auf die man am Anfang direkt zielen sollte. Man kann in aller Ruhe seine Bomben abwerfen (wer schon etwas geübt ist, so tiefe sich die Bomben aufladen, die vier kleineren Bomben für die Antenne, die große Bombe für das Gebäude). Die Bomben aber nicht zu schnell abwerfen. Da der Begleitschutz noch etwas entfernt ist, muß man selber noch etwas mit Spitfires spielen und vor allem auf seinen Freund und auf die Schadensanzeige achten.

Achtung! Wenn die Schadensanzeige in den roten Bereich kommt, sollte man sofort Kurs auf die Küste nehmen und sich nicht mehr auf lange Luftgefechte einlassen.

6) schwer  
Insgesamt in der Luft  
Spitfire 6  
Hurricanes 6  
Stuka 2

Es gibt bei dieser Mission zwei Möglichkeiten, den zwölf englischen Jägern ihr Jagdfeuer gründlich zu verderben. Einmal die unfreundliche und einmal die freundliche. Die freundliche Art wäre die zweite Stuka, die Euch begleitet, mit zu beschützen. Die unfreundliche Art: Werft erst Eure Bomben und kümmert Euch erst dann um den Kollegen. Letzteres ist meist die bessere Möglichkeit, da man so eher helfen zu seinem



# ABGEHOBBEN

## So fliegt ihr

# Battle of Britain

Ziel gelangt. Wenn man sich aber trotzdem entscheidet, seinem Freund zu helfen, steht man gleich am Anfang zwei Frontalangriffen mit englischen Jägern gegenüber. Mit etwas Glück und Können lassen sich zwei von den ersten vier Maschinen abschießen. Nun geht es aber erst richtig los. Am besten erst aus der Pilotenposition schießen, bis

man vorne nur noch ca. 200 Schuß hat (für besonders günstige Situationen sparen).

Wenn ihr die zweite Stuka unbedingt durchbringen wollt, so laßt ihr sie am besten dauernd umkreisen und Euch nicht weiter als zwei Meilen von ihr entfernen.

Achtung! Bei beiden Möglichkeiten hat man es schwer, sein Ziel zu erreichen, da

die Gegner sehr zahlreich sind und ununterbrochen angreifen. Bei dieser Mission keine selbstgemachte Crew in die Begleitmaschine setzen, da diese meistens abgeschossen wird.

7) mittel  
Insgesamt in der Luft  
Hurricanes 9  
Stuka 2





**Andreas Albert & Partner**  
Liegnitzerstr. 13  
8038 Grobenzell  
Tel 08142 8273  
Tel 08142 53912

## C64

11. L'IMPRESARIO  
 12. L'IMPRESARIO  
 13. AMERICAN DREAMS DT  
 14. C. DE MARINE CORPS DT  
 15. ATOMIX  
 16. BUCKLEMY  
 17. CARA  
 18. CARS MASTER DT  
 19. CHAMPIONS OF KRYNN DT  
 20. CHAMPIONSHIP DT  
 21. CIRCUS DT  
 22. OF THE AZTEC BONDS DT  
 23. DANCE  
 24. OF THE EARTH DT  
 25. DANCE  
 26. DYNASTY WARS  
 27. EARTH DT  
 28. OF THE EARTH DT  
 29. OF THE EARTH DT  
 30. OF THE EARTH DT  
 31. OF THE EARTH DT  
 32. OF THE EARTH DT  
 33. OF THE EARTH DT  
 34. OF THE EARTH DT  
 35. OF THE EARTH DT  
 36. OF THE EARTH DT  
 37. OF THE EARTH DT  
 38. OF THE EARTH DT  
 39. OF THE EARTH DT  
 40. OF THE EARTH DT  
 41. OF THE EARTH DT  
 42. OF THE EARTH DT  
 43. OF THE EARTH DT  
 44. OF THE EARTH DT  
 45. OF THE EARTH DT  
 46. OF THE EARTH DT  
 47. OF THE EARTH DT  
 48. OF THE EARTH DT  
 49. OF THE EARTH DT  
 50. OF THE EARTH DT  
 51. OF THE EARTH DT  
 52. OF THE EARTH DT  
 53. OF THE EARTH DT  
 54. OF THE EARTH DT  
 55. OF THE EARTH DT  
 56. OF THE EARTH DT  
 57. OF THE EARTH DT  
 58. OF THE EARTH DT  
 59. OF THE EARTH DT  
 60. OF THE EARTH DT  
 61. OF THE EARTH DT  
 62. OF THE EARTH DT  
 63. OF THE EARTH DT  
 64. OF THE EARTH DT  
 65. OF THE EARTH DT  
 66. OF THE EARTH DT  
 67. OF THE EARTH DT  
 68. OF THE EARTH DT  
 69. OF THE EARTH DT  
 70. OF THE EARTH DT  
 71. OF THE EARTH DT  
 72. OF THE EARTH DT  
 73. OF THE EARTH DT  
 74. OF THE EARTH DT  
 75. OF THE EARTH DT  
 76. OF THE EARTH DT  
 77. OF THE EARTH DT  
 78. OF THE EARTH DT  
 79. OF THE EARTH DT  
 80. OF THE EARTH DT  
 81. OF THE EARTH DT  
 82. OF THE EARTH DT  
 83. OF THE EARTH DT  
 84. OF THE EARTH DT  
 85. OF THE EARTH DT  
 86. OF THE EARTH DT  
 87. OF THE EARTH DT  
 88. OF THE EARTH DT  
 89. OF THE EARTH DT  
 90. OF THE EARTH DT  
 91. OF THE EARTH DT  
 92. OF THE EARTH DT  
 93. OF THE EARTH DT  
 94. OF THE EARTH DT  
 95. OF THE EARTH DT  
 96. OF THE EARTH DT  
 97. OF THE EARTH DT  
 98. OF THE EARTH DT  
 99. OF THE EARTH DT  
 100. OF THE EARTH DT

## IBM

[illegible]

## Distrib.

[illegible]

## STAMI

	54.30	1.50	a, prst
	54.30	1.50	ang tsa
	54.30	1.50	ka 'e
57	2.90	1.50	mi den
	54.30	1.50	gen he
	54.30	1.50	kon
58	55.50	1.50	ge ma
	2.90	1.50	gen zu
	55.50	1.50	so set
	55.50	1.50	Donach
	55.50	1.50	Jadem
	55.50	1.50	Bo dge
	55.50	1.50	8 set
	55.50	1.50	ni sep
	55.50	1.50	Spun
	55.50	1.50	Hur
	55.50	1.50	In die
	55.50	1.50	sion me
	55.50	1.50	Kara
	55.50	1.50	man d
	55.50	1.50	seh se
	55.50	1.50	zu f
	55.50	1.50	mit Re
	55.50	1.50	Dann d
	55.50	1.50	den He
	55.50	1.50	an ge
	55.50	1.50	tomat k
	55.50	1.50	Se

Desmal steht als Bomben-  
ze das langere A-Atom auf  
dem Plan. Gleich zu Beginn  
sitzte einem ein Hurenein  
Nacken. Man sollte sich aber  
anerstes um seinen Bomben  
angestammern und die Hure  
ca. 1000 zu frech wird  
mit dem Heckschützen. Es  
genach dem Bombenangriff  
konnte gemächliche Be-  
geisterung nach Hause  
gehen. Zumdeist bis zum Kato  
so steht ihr. Zusammen liegen  
Danach konnten ebenfalls  
Jagdmaschinen prima per  
Bo. deschützen erdet werden.

Heimatflughafen nehmen. Oft wird man zwar noch von einigen Spitzes verfolgt, die man aber sehr gut mit den Schutzpositionen abwehren kann. Selbst wenn man abgeschossen werden sollte, ist das nicht sehr schlimm, da man sich ja nicht mehr über feindlichem Gebiet befindet.

2) mittel  
 insgesamt in der Luft  
 Spritres: 8  
 Bf 110: 1  
 Do 17: 1

8 sehr schwer  
insgesamt in der Luft  
Spilltop 4  
Hurricanes 4

Nun gehts ma wieder auf den Kanal. Die Aufgabe Zwei: Schiffe zu bombardieren. Man wird dabei von der BF 110 unterstützt, die am Anfang in die Spillies aushalten kann, während man selber mit 40 Gas aus dem Bombenziele zahlt. Die ersten Spillies die aus SW kommen erreichen einen erst wenn man schon seine Bomben abgeworfen hat. Wenn das endlich ist werden die Angriffe der Feinde schon allmählich stärker. Der Begleitschutz ist meistens in so geringer Schmachbozen, so keine große Hilfe oder wurde schon angst abgeschossen. Also bleibt die d e d Ba leiter per MG an Euch hängen.

Achtung: Für Experten empfohlen: es schadet die Bomben auf beide Schiffe zu verteilen, also ein Schiff nur zwei Bomben. man muss Vorsehen alle abzuwerfen (was mit der Maus gar nicht so selten passiert) sollte man hier die Tastatur leuchten benutzen. Der Lohn ca. 30 Punkte mehr.

In dieser Himmelfahrts-  
saison muß ich mir Scharf He-  
Kunja Jombar über's Sofa mit  
man die ersten Hurricane  
sehen, sollte ihr Frontal auf sie  
zufliegen und eine der beiden  
mit einem Angriff abschließen.  
Dann die zweiten sofort mit  
dem Heckgeschütz beharken  
an Bord in Schachtel in die At-  
tomanie und direkt selbst  
Schiffen, man löst auf das  
erste Schiff zu und schließt be-  
vor man es erreicht mit dem  
He Geschütz auf die interie-  
ren, gegen den Feind an-  
griffen, jeder Dr. Speedbrake  
sollte man Lesma nicht  
verwenden, um ein An-  
schwellen zu vermeiden.  
Nach dem Bombenabwurf he-  
achtet vor allem die beiden  
Späres des Schiffs SE her  
abern.

Do-17  
1 echt  
Insgesamt in der Luft  
Spitze 5  
Bf 109 1  
Do 17 2

3) schwer  
Insgesamt in der Luft  
Hurricanes 9  
Do 17 2

In der recht einfachen ersten Do 17 Mission, in die man den Fugalgal-Lymphebombardieren Aber zum Glück steht man nicht ganz alleine da. Man wird noch von einem zweiten Bomber, auch eine Do 17, und sogar von einer Me 109 unterstützt. Sofort Kurs auf die nächste Spitzflucht nehmen und zwar mit vollem Motor, es stung. Nachdem man die Bombenast los ist, Kurs auf die nächste Spitzflucht nehmen und manue (bloß nicht auf Automark Kanonen ausschalten) abschließen.

Auftrag d. esmal. Zerstörung  
der Störng. Bomberfabrik  
Interstuzt. werdet Ihr von  
einer zweien Do 17 um dem  
ersten Angriff einer Hurricane  
auszuweichen. So lie man sich  
von seinem Kumpen entfernen.  
So ist die Hurricane erst mal  
von einem selbst abgeknippt  
und kummert sich um den ar-  
men Kollegen Ha Ha! Jetzt  
nimmt Ihr Kurs auf die vordere  
Fabrik um sie zu zerbomben.  
Aber da die Gebäude sehr gut  
gepanzert sind, muß man im-  
mer zwei Bomben abwerfen  
pro Ha-e. Während man sich  
im Anflug befindet, wird man  
oft von einer Hurricane ange-  
griffen, von der man sich aber  
nicht ablenken lassen sollte.

## AMIGA ZUBEHÖHR

MEMBER NAME: ERIC L. DUFF	79.90
NAME - A. FAIRMAN S. LIND	99.90
NO. NAME: 001	12.90
UD. NAME: 001	5.90

## AMIGA PRESENTS

AGES OT	29 90
94	" 90
ARRAC RALLEY DT	29 30
9 RIF DT	29 90
" SP	" 90
NR WAR DT	20
" ER	" 90
HE L AND DEZZY	20

\* = IN DRUCKLEZUNG NOCH NICHT

Versandkosten: Nachnahme plus 20 DM. Vorkasse plus 5,50 DM. Aus- und Fremdscheck plus 10,00 DM.



(lieber auf allen Schützenpositionen die Automatik einstellen und in Ruhe seine Bomben abwerfen) Hat man seine Bomben abgeworfen, hilft die Begleitmaschine. Danach versucht man, sich nach Hause, auf jeden Fall aber bis zum Kanal, durchzuschlagen.

4) sehr schwer  
Insgesamt in der Luft  
Spitfires 6  
Hurricanes 6  
Do 17 3

Hier eine recht schwere Bombenmission. Man muß den Eastchurch-Flugplatz bombardieren, wobei man von zwei weiteren "Do's" begleitet wird, die echte Experten sind. Aber leider sind dieser Mission kein Begleitschutz vorhanden. Gleich am Beginn hat man das Vergnügen mit zwei Hurricanes, die aus SW nahen. Eine Frontalbegegnung empfiehlt sich nicht unbedingt! Wer aber schon etwas sicherer mit den Bord-MGs ist, kann es ruhig versuchen. Am besten bleibt man hinter den beiden anderen Bombern und wirft seine Bomben auf die übrige brennenden Gebäude. Am besten alle Bomben auf einmal. Nun geht der Luftkampf los. Aus NNE und SW kommen als erstes je eine Spitfire. Am sichersten ist es auch hier bei den beiden Begleitern zu bleiben. Das Praktische daran ist, daß die Gegner ihren Angriff vor allem auf die anderen zwei Bomber konzentrieren, allerdings nur solange diese noch heil sind.

#### Heinkel 111

1) sehr schwer  
Insgesamt in der Luft  
Hurricanes 15  
He 111 4

In der ersten Mission muß man zwei Flugzeugfabriken bombardieren, eine Bomber- und eine Hurricanefabrik. Zusammengerechnet sind vier Bomber in der Luft, was Euch die Sache natürlich erleichtert. Leider treiben sich im Laufe der Mission ganze 15 Hurricanes herum, die gar nicht so freundlich sind. Am besten nimmt man sich die hintere Fabrik vor, da die anderen Bomber sich schon um die erste kümmern und sie ziemlich zerstoren. Eine Bombe pro Gebäude reicht, leider ist die Trefferquote bei einem Abwurf mit einzelnen Bomben nicht besonders hoch. Nun versucht noch einigermaßen heil auf Eurem

Heimatflughafen zu landen und den feindlichen Angriffen möglichst auszuweichen (leichter gesagt als getan).

Achtung: Die dauernden Angriffe beschädigen Euer Flugzeug ganz schön und auch Eure Munition reicht für eine dauerhafte Verteidigung meist nicht aus. Wenn ihr die Bomben abgeworfen habt, nehmt ihr am besten Kurs O, um es noch mindestens bis zur Küste zu schaffen. Wer sich am Anfang etwas Übersicht verschaffen will, sollte einige Sekunden mit der Kamera aufzeichnen und dann zu den einzelnen Gegnern mit der "Air"-Option wechseln.

2) schwer  
Insgesamt in der Luft  
Hurricanes 8  
Bf 110 2  
He 111 1

In der zweiten Mission ist man nur noch 11 Meilen von seinem Bombenziel entfernt. Es handelt sich diesmal um eine einzelne Fabrik, die in Flugrichtung liegt. Zwei Hurricanes halten sich in der Nähe der Fabrik auf, aber man sollte sich nicht von denen ablenken lassen. Erst den Bombenangriff ausführen, und zwar immer zwei Bomben für ein Gebäude. Zum Glück helfen Euch zwei Me 110, die gar nicht mal so schlecht sind. Man muß im Notfall aber schon selber mal zum MG greifen.

Achtung: Mit dem "Dorsalgunner" kann man oft und gut treffen, aber man sollte nur schießen, wenn der Gegner schon in Schußweite ist (Gunlichter beachten, bei gelb in Reichweite). Nachdem man seinen Bombenauftrag erfüllt hat, sofort versuchen die Me 110 zu erreichen, denn durch ihre Deckung kann man es schaffen auf seinem Heimatflughafen zu landen.

3) mittel  
Insgesamt in der Luft  
Hurricanes 9  
Bf 110 1  
He 111 2

In dieser nicht allzuschweren Bombenmission muß man den gut bekannten Flughafen North Weald bombardieren. Gleich am Anfang nimmt man Kurs auf ihn. Vor dem Angriff auf den Flughafen solltet ihr Euch aber noch um die einsame Hurricane kümmern, die sich in 2 Meilen Entfernung aus Richtung O nähert. Nach-



Flashpoint Elektronik u.  
Spiele Vertriebs GmbH  
Hamburger Str. 68  
2360 Bad Segeberg  
Tel. 04551/4087

**FLASH  
POINT**

Flashpoint Elektronik u.  
Spiele Vertriebs GmbH  
im Giefenacker 4  
5400 Koblenz Lay  
Tel. 02608 331 u 323

## Die neue Super-Konsole NEO-GEO von SNK



**DM 1298,-**

Incl. Memory Card, Joystick und Spiel Nam 1975 oder  
Spiel Magician Lord

**Flashpoint**

Ihr kompetenter Partner für Videospiele in Deutschland

**Nintendo**

**SEGA**

**PC  
Engine**

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Corporation. Sega Mega-Drive und PC Engine sind eingetragte Marken und VDE Nummer.

Gutschein PP 790

über den neuen kostenfreien Flashpoint Spezialkatalog  
Bitte ausfüllen und zuschicken!

Name  
Straße  
Ort



## PLAYERS GUIDE

dem diese abgeschossen ist, kommt ihr den Angriff auf den Flugplatz tiegen. Zwei Bomben pro Gebäude reichen vollkommen. Eher ist die Zeit etwas knapp um die Bomben akkurat abzuwerfen! Also alles raus wenn man zwe hinter einander liegende Gebäude im Visier hat. Nun versucht nach Hause zurückzulegen, am besten nur einige Meter über der Oberfläche das verwirrt die Gegner und läßt viele abstürzen.

Achtung! Auf dem Heimflug in Bodennähe am besten den Autopiloten einschalten. Bei Handsteuerung schaltet der Bomber in dieser Höhe relativ hoch ab und mit Automatik könnt ihr Euch besser um die Bord MGS kümmern. Laßt Euch aber über England keine negativen Luftschächten verwickeln.

4) sehr schwer  
Insgesamt in der Luft  
Spitfire 14  
Bf 110 1  
He 111 2

Nun wieder eine der "allerwird schnell-knapp" Missionen. Die Aufgäbe diesmal: Das Middle Wallop Airfield zu bombardieren. Sofort am Anfang nähert schon ein Dreierverband Spitfires von hinten. Entfernung eine Meile. Deshalb sofort alle Schutzpositionen auf Automatik stellen und sich selbst in die beste Position zugeben. Dorsal. Nun hatet man in was das Zeug hält und schießt so (hoffentlich) zwei Spitfires ab. Die dritte erledigt ihr am besten mit dem Bug-MG. Nun hat man etwas Zeit gewonnen und beginnt zusammen mit dem anderen Bomber den Angriff. Wer etwas geübt ist, sollte mehrmals über die Gebäude hinwegfliegen und pro Gebäude zwei Bomben abwerfen. Wenn man nicht mehr so viel Zeit hat, da die Spitfireangriffe sich schon verstärken, lieber alle Bomben auf einmal aus dem Schacht lassen. Nun werdet ihr von feindlichen Jägern eingekreist, probiert aber trotzdem zur Küste zu gehen. Selbst auf dem offenem Meer und über He malfestland werdet ihr noch angegriffen.

Achtung: Eine äußerst schwierige Mission, bei der ihr mit der Munition sparsam umgehen solltet. Versucht Euch, wenn es aus kritisch wird, von dem Begleit-Bomber zu trennen, so geht ihr den meisten Angriffen aus dem Weg. Zu-

mindest so lange bis der zweite Bomber abgeschossen worden ist.

Ju 88

1) mitte  
Insgesamt in der Luft  
Hurricanes 8  
Ju 88 1

In der ersten Mission muß man die vier Radarstation bombardieren. Am Anfang sind schon einige Spitfires recht nahe. Zwei befinden sich in 10 Meilen Entfernung, 12 Meilen und noch mal zwei kommen aus NW. Entf. 9 Meilen. Da ihr sofort Kurs auf W. nehmen wo sich in 12 Meilen Entfernung das Bombenziele befindet. Man sollte Höchstgeschwindigkeit darauf zulegen und seine Bomben abwerfen. Wer sich nicht was über das Ziel hinweg fliegt, und pro Gebäude zwei Bomben abwerfen, setzt man zwei Bomben auf der Antenne werden. Man wird auf dem Weg dorthin von einigen Hurricanes angegriffen. Hier ist die Dorsal-Schutzposition wichtig. Wie in den meisten Bombermissionen auch, ist es ratsam, wenn ihr die Bomben abgeworfen habt, sofort auf Eurem Heimflug zurück zu landen. Auf dem Rückweg sollte man alle Schutzpositionen auf Automatik stellen, aber Dorsal, denn von da schreißt man ab.

Achtung: Schon während dem Anflug auf das Ziel kon-

nnten die Gegner einem großen Schaden zufügen, wenn es also schlimm wird, kurzherd den Kurs ändern.

2) schwer  
Insgesamt in der Luft  
Spitfire 13  
Bf 109 2  
Ju 88 2

In dieser Bombermission muß man die Southampton Flugzeugfabrik bombardieren. Man wird dabei von zwei Meilen und ein zweites Ju 88 unterstützt. Bis zum eigentlichen Bombenangriff braucht ihr noch mit keinen feindlichen Flugzeugen zu rechnen. Über dem Ziel als einer Höhe von 10000 Fuß die Bomben abwerfen. Wenn ihr die Luftgasse leicht durchgeföhrt habt, so ist ihr nicht Euren Kollegen helfen, sondern lieber versuchen Euch zu Eurem Heimflug haben. durchschlagen. Ihr müßt sich selbst beschützen. Wenn man das nicht tut, wird man in einen sehr heftigen Luftkampf verwickelt, den man kaum überleben kann.

Nach dem Anwurf der Bomben, wachst sofort Kurs auf Heimat und nicht nur noch die Spitfire abschießen.

3) sehr schwer  
Insgesamt in der Luft  
Hurricanes 14  
Ju 88 1  
Do 17 2

In dieser ziemlich schwierigen Mission 14 Gegner muß man das gut bekannte Biggin Hill Airfield bombardieren, und zwar aus einer Höhe von 10000 Fuß auf der bedeutet man sich zumindest am Anfang. Schon bevor man seine Bomben abwerfen kann, wird man heftig von feindlichen Jägern angegriffen. Ihr solltet Euch so gut wie möglich durch die Schutzpositionen verteidigen und immer auf dem Kurs WSW bleiben. Wenn ihr Euch das Gesehehen auf der Übersichtskarte ansehen erkennt, ihr daß man von drei Hurricanes umgeben ist und die beiden Begleitbomber noch vor einem liegen. Meistens ist nur noch ein Gebäude übrig, das zur Auswahl steht. Dort werft ihr alle Bomben ab und versucht als erstes zur Küste und dann nach Hause zu fliegen. Man kann natürlich auch versuchen die anderen Bomber zu erreichen.

4) mittel  
Insgesamt in der Luft  
Hurricanes 9  
Ju 88 2

Hier bombardiert man das Middle Wallop Airfield aus einer Höhe von 2000 Fuß. Die Starthöhe der Mission, wobei man noch von einer zweiten Ju unterstützt wird. Nach dem Angriff läßt man den zweiten Bomber im Stich (PLA wie er genannt wird) und nimmt Kurs auf seinen Heimatflughafen. Auf Eurem Heimweg trifft ihr auf drei Hurricanes, die aus NW kommen und sich hinter Eure Maschine setzen. Am besten im Cockpit den Autopiloten einschalten und in der Dorsalposition gemütlich abwarten. Wenn man die ersten drei Gegner abgeschossen hat, kommen noch mal drei von vorne (WSW).

Achtung! Auf dem gesamten Rückweg sollte man alle Positionen außer Dorsal auf Automatik stellen. Auch mit der Munition sollte man (wie üblich) sparen.

Wir hoffen, allen Fliegerassens mit diesem kleinen "Players Guide" das Leben etwas einfacher gemacht zu haben. In der nächsten Ausgabe wartet auf Euch eine farnose Reisebeschreibung von König Artus auf der Suche nach dem Heiligen Gral, die für alle interessant ist, die bei dem Sierra-Adventure "Camelot Search for the Grail" nicht weiterkommen.

mh/ai





## HIGHScores

Wie gut seid  
Ihr in Eurem  
Lieblingsspiel?  
Hier findet  
Ihr die  
Bestleistungen  
anderer  
POWER-PLAY-  
Leser.

Diese Seite der **POWER PLAY** ist für Eure Top-Leistungen in Euren High Score Schlachten auf Computer, Video- und Automaten-Spielen errichtet. Hier findet Ihr die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonus drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High Score-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzusenden. Die Bilder der Einsender kommen in eine große Kiste und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, deren Fotos wir dann abdrucken. Natürlich zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir ziehen auf Eure Spieler Ehre und hoffen, daß Ihr nicht gemogelt wird. Sollten wir feststellen, daß zunehmend Schummer-Scores bei uns eintreffen, dann müßten wir die Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte Far-Play-Schwinger! Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzuspielen. Habt Ihr verstanden, daher, daß wir als Preisrunden nicht eine der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können. mh



Der Spitzen  
Silk Worm Spieler  
Thomas Esser



Der Katakis Score  
stammte von  
Michael Meding

Schickt Eure High Scores und Eure Schwarzweiß-Fotos (keine Fotokopien!) an folgenden Adresse:

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion Power Play  
Kennwort: Hall of Fame  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München

## Atomix

Amiga 229.970

## Klax

Amiga 636.845 beide von Ronnie Wirth, CH-Langenbruck

## Batman the Movie

C 64 470.200 von Hannes Moser, A-Innsbruck

## Battlehawks

ST 1788 von Ansgar Spies, Gummersbach

## Block Out

MS-DOS 1994 Cubes (Flat Fun) von Jan Klein, Meerbusch

## Blood Money

Amiga 293.500 von Patrick Dittmar, Eiterfeld

## Bobo

Amiga 224.543 von Karl Schmitt, Mannheim

## California Games

MS-DOS 70.980 von Jan Haussmann und Marcus Braun, Oldenburg

## Chase H.Q.

C 64 1134.224 von Martin Knaast, Wuppertal

## Dragon Spirit

PC-Engine 637.480 von Wolfgang Martens, Gummersbach

## Gotcha

C 64 113.610 von Wilfried Neumann, Bremen

## Gunhead

PC-Engine 3280.100 von Jürgen Schwarzer, Bad Hersfeld

## Hard'n Heavy

C 64 25.100 von Nicolas Meyer, Meppen

## Hard Drivin

ST 132.740 von Hartmut Gunter, Münster

## Katakis

Amiga 778.110 von Michael Meding, Holzen

## Last Ninja II

C 64 286.880 von André Rohaus, Gerlingen

## Nebulus

ST 23.130 von Denis Manz, Büsum

## Nebulus

Amiga 12.890 von Hans Fuhmann, Flensburg

## Nebulus

C 64 40.760 von Ren Zapt, DDR-Oberwiesenthal

## Nemesis

Game Boy 150.700 von Sebastian Bauer, Freising

## Power Drift

C 64 802.100 von Tian-Yaw Hsieh, A-Wien

## Rainbow Island

Amiga 1480.680 von Michael Rupprecht, Herraden

## Rainbow Island

Amiga 1174.360 von Daniel Dreschers, Geisenkirchen

## Rainbow Island

Amiga 975.000 von Boris Trunk, A-Graz

## Robowarrior

NES 7639.370 von Simon Wepler, CH-Zürich

## Rock'n Roll

Amiga 380.600 von Volker Renke, Moers

## Silk Worm

Amiga: 940.930 (Hell) von Thomas Esser, Kreuzau

## Stormlord

C 64 34.800 von Niko Wehrde, Grevenbroich

## Stunt Car Racer

Amiga Little Ramp n 0.42.47  
von Christopher Ziegengangsberger

## Super Hang On

Amiga 18.754.232 (Africa) von Fritz Misch, Mannheim

## Super Wonderboy

C 64 812.560 von Michael Wurth, A-Bachgen

## Tetris

C 64 7474 von Jan Jansen, Münster

## Tetris

Game Boy 149.500 von Thomas Müller, Vaterstetten

## Twinworld

Amiga 52.800 von Ingo Romhold, Bad Salzdetfurth

## Virus

ST 42.480 von Matthias Arndt, Achim-Borstel

## X-Out

C 64 337.100 von Sven Rösecke, Sparrieshoop



## BESTENLISTE

# CREME DE LA CREME

Ein schlechter Monat für die Spielehersteller. Kaum ein Spiel fand diesmal den Weg in unsere Liste. Ruhmreiche Ausnahme: "Railroad Tycoon". Wer gerne mal in einem Rennspiel aufs Gaspedal steigen will, findet in unserer Bestenliste eine Zusammenstellung der zehn besten Rennspiele. Sonst gibt's wie immer die besten Spiele der letzten zwölf Monate. Die Wertungen dieser Ausgabe sind hier allerdings nicht drin. Wir bitten dies zu entschuldigen. Wie immer bestimmt die POWER-WERTUNG die Rangfolge der Spiele, wobei bei gleichen Wertungen die Grafik- und die Soundwertung

den Ausschlag gibt. Damit ältere Spiele nicht für immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele ab POWER-PLAY 8/89. hf

## Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Rainbow Islands	91%	4. Monat	4/90
2 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	6. Monat	1/90
3 (3)	Pirates	89%	4. Monat	4/90
4 (4)	Maniac Mansion	88%	4. Monat	4/90
5 (5)	Starflight	88%	5. Monat	3/90
6 (6)	Microprose Soccer	86%	6. Monat	9/89
7 (7)	Gunship	85%	5. Monat	8/89
8 (8)	F-16 Combat Pilot	84%	6. Monat	11/89
9 (9)	RVF	84%	6. Monat	11/89
10 (10)	Typhoon Thompson	83%	3. Monat	3/90

## Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	6. Monat	2/90
2 (2)	Rainbow Islands	90%	2. Monat	6/90
3 (3)	Ultima V	90%	4. Monat	4/90
4 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	6. Monat	1/90
5 (5)	Klax	89%	3. Monat	5/90
6 (6)	Maniac Mansion	88%	6. Monat	11/89
7 (7)	Pirates	87%	6. Monat	11/89
8 (8)	Tower of Babel	86%	8. Monat	12/89
9 (9)	Kull	84%	1. Monat	6/89
10 (10)	Emlyn Hughes Soccer	83%	1. Monat	6/90

## Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	86%	4/90
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	81%	3/90
3 (3)	Mr. Hell	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (5)	Super Mario Land	Game Boy	89%	4/90
6 (6)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
7 (7)	Sokoban	PC-Engine	88%	6/90
8 (8)	Phantasy Star II	Mega Drive	86%	7/90
9 (9)	Sokoban	Mega Drive	85%	6/90
10 (10)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
11 (11)	Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90
12 (12)	Castlevania	Game Boy	83%	4/90
13 (13)	Tiger Heli	PC-Engine	82%	3/89
14 (14)	Darius	PC-Engine	82%	6/90
15 (15)	F1 Triple Battle	PC-Engine	82%	3/90

## Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	4. Monat	3/90
2 (2)	Ultima VI	92%	3. Monat	5/90
3 (3)	Railroad Tycoon	92%	1. Monat	7/90
4 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	6. Monat	10/89
5 (5)	The Sentinel	90%	6. Monat	9/89
6 (6)	Their finest Hour	88%	6. Monat	12/89
7 (7)	Maniac Mansion	88%	4. Monat	3/90
8 (8)	LHX Attack	86%	2. Monat	6/90
9 (9)	Champions of Krynn	86%	5. Monat	3/90
10 (10)	Curse of the Azure Bonds	85%	6. Monat	8/89

## Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Curse of the Azure Bonds	83%	6. Monat	10/89
2 (2)	Sentinel Worlds 1	81%	4. Monat	3/90
3 (3)	Dragon Wars	81%	5. Monat	2/90
4 (4)	Epyx 21	80%	4. Monat	4/90
5 (5)	Starflight 1	79%	3. Monat	5/90
6 (6)	Speedball	79%	6. Monat	3/89
7 (7)	Pipe Mania	77%	2. Monat	6/90
8 (8)	Gothic	76%	2. Monat	10/89
9 (9)	X-Out	75%	1. Monat	5/90
10 (10)	Silkworm	74%	1. Monat	9/89

## Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3 (3)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4 (4)	Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
5 (5)	Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6 (6)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89
7 (7)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
8 (8)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9 (9)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
10 (10)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
11 (11)	The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
12 (12)	Pirates	Amiga	89%	4/90
13 (13)	Klax	Atari ST	89%	5/90
14 (14)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
15 (15)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
16 (16)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
17 (17)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
18 (18)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
19 (19)	Ishido	Macintosh	87%	9/89
20 (20)	LHX Attack	MS-DOS	86%	6/90

## Die besten Rennspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	RVF	Amiga	84%	11/89
2	F1 Triple Battle	PC-Engine	82%	3/90
3	Stunt Car Racer	Atari ST	81%	10/89
4	The Cycles	MS-DOS	81%	1/90
5	Final Lap Twin	PC-Engine	81%	11/89
6	Indianapolis 500	MS-DOS	80%	3/90
7	Grand Prix Circuit	Amiga	80%	11/89
8	The Cycles	Amiga	79%	3/90
9	Motocross Maniac	Game Boy	75%	4/90
10	Moto Racer	PC-Engine	74%	8/89



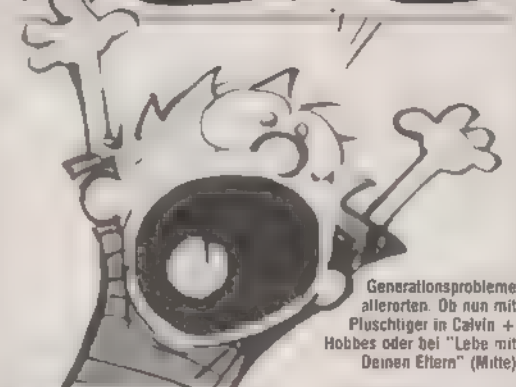
**D**er Zeitungs-Strip Calvin and Hobbes von Bill Watterson hat in den vergangenen Jahren in den USA einen kolossalen Aufstieg erlebt. Er erzählt das Abenteuer eines kleinen Jungen (eine Nervensäge, wie sie sich Eltern kaum schlimmer vorstellen können) und seines Plüschigers, der wenn niemand dabei ist, plötzlich zum Leben erwacht und mit philosophischen Kommentaren für die richtige Erziehung sorgt.

In deutscher Übersetzung erschienen die Episoden im Krüger-Verlag, der sich öffentlich darüber beschwert, daß trotz des Erfolges in den USA niemand bei uns Calvin und Hobbes lesen will. Ob die Gründe hierfür in der mangelnden bis nicht vorhandenen Werbung liegen, soll an dieser Stelle nicht beurteilt werden. Wer aber Lust auf einen richtig guten Comic hat, der sollte dem Jammern des deutschen Verlegers ein Ende bereiten und beim nächsten Besuch in der Buchhandlung mal in dem neuen Band der Reihe Jetzt geht's rund blättern.

Will Eisner, Zeichner des berühmten Detektivs The Spirit (deutsch bei Feest), hat sich ebenfalls des ewigen Kampfes zwischen den Generationen angenommen. In *Leben mit Dernen Eltern*, erschienen bei Bosse & Lohmann, gibt der Künstler unverzichtbare Tipps wie diese Schlacht zu gewinnen ist (natürlich nicht von der gegnerischen Elternseite). Zwar sind die Geschichten eindeutig dem amerikanischen Leben entnommen, aber Sätze wie "Solange Du Deine Füße unter meinen Tisch stellst" haben wohl internationale Tradition.

**P**robleme mit seiner Mutter hat auch David E.H. Solomon, kurz Soda genannt. Er ist Held der Geschichte *Briefe an den Satan*, erschienen im Feest-Verlag. Eigentlich ist Soda ein "Buke in New York", aber aus Rücksicht auf seine arme schwache alte Mutter, die bei ihm lebt, trägt er die meiste Zeit eine Presterkutte. Mama wurde es nicht ertragen, wußte sie von den tagtäglichen lebensbedrohenden Erlebnissen ihres Söhnchens. Soda hebt sich auf angenehme Weise von der Masse der Kriminalcomics ab. Der Held jagt nicht wie sonst üblich, dem bösen Mörder eines armen Opfers nach, sondern er beschützt

# Comic NEWS



Generationsprobleme allerorten. Ob nun mit Plüschiger in Calvin + Hobbes oder bei "Leben mit Dernen Eltern" (Mitte)



sich selbst und seinen Alpträumen beschäftigen. Dort spielt eine Schreibmaschine eine ganz besonders tödliche Rolle. Soda ist spannende, witzige und intelligente Unterhaltung. Unbedingt empfehlenswert.

Zu einem Ausflug in die Welten des Alls laden in diesem Monat zwei Serien ein. Zum einen erschien bei Ehpap der neueste Band der Reihe *Storm in Roboter von Danderzel*, gerät der Held in die Hände seltsamer metalienner Wesen, die Menschen nur als Haustiere ansehen. Und wer die Frage beantworten kann, was denn so die Menschen mit ihren verbleibenden Freunden alles Häßliche anstellen, der weiß auch, warum Storm seine neue Umgebung gar nicht gefällt. Wenn auch die Geschichte um den zeitreisenden Storm nur langsam besser wird, so steigert sich Zeichner Don Lawrence in seiner grafischen Branz von Band zu Band. Allein deshalb ein unbedingtes

**Z**u den besten Science-fiction-Serien gehört auch *Die Vagabunden der Unendlichkeit*. Axel Munshine und seine Begleiterin Musky durchstreifen das Universum auf der Suche nach der schönen Chimäre. Diese Odyssee konfrontiert die Helden mit den großen und kleinen Problemen unseres Lebens in übersteigter Form. Die philosophische Tiefe und die moralische Kraft dieser Serie macht die Vagabunden der Unendlichkeit zu einem Meilenstein in der Geschichte der Space-Comics. Mit dem Band *Das Gesetz des Spiels* beginnt nun die deutschsprachige Gesamtausgabe. In dieser Episode verschießt es die Vagabunden auf einen Planeten, der wie ein riesiges Las Vegas anmutet. Dort regiert das Glück, das Gesetz des Spiels.

Eric Hegmann/mg

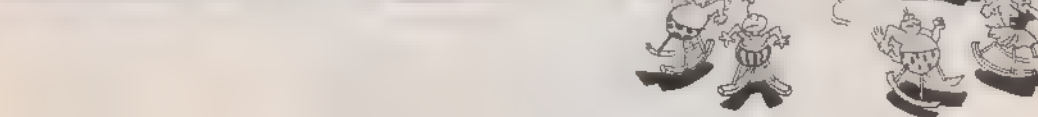
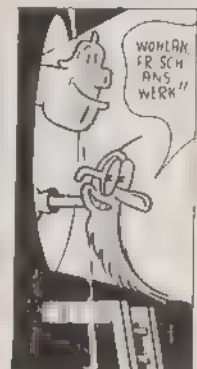
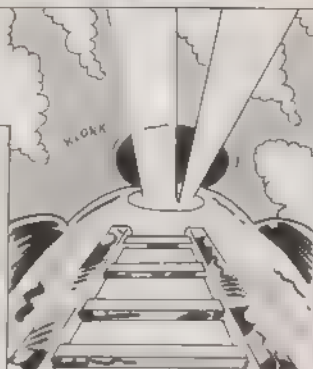
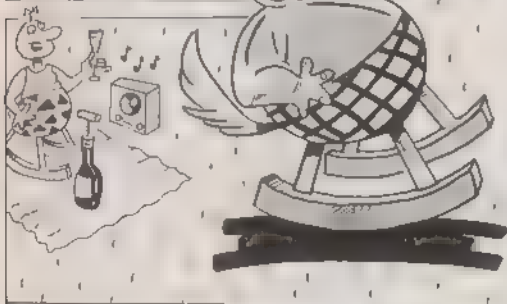
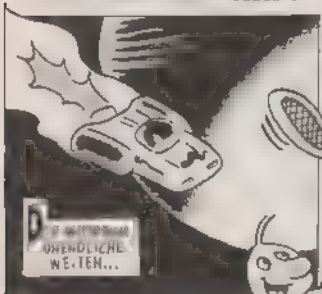




# STARKILLER

ZEICHNUNG: GILJ. KAPPE • TEXT: MICHAEL KAPPE

"Rent a Unhold GmbH" FOLGE 1





LEITFADEN PUNKT DER TAGESGEBUNG BENUTZUNG UNSE- RES AUFTRAGGEBERS UND SINNE ZWECK UNSE- RES BESUCHS

ENTSCHEIDUNG, ABER

NAHT FLEHEN UM GNADE, SEH VOLLIG ZWERNOS

ABER NEIN... KM FÜRCHTE HIER LIEGT EIN MISSVER- STANDNIS VOR! SIE BEFINDEN SICH NICHT AUF DEN PLANETEN TERAMIS II, DER KOMMT ERST EIN SONNENSYSTEM WEITER

WIR SEIN GESCHICKT VON IOLIO! WENN TERAMIS II NICHT BALD BEFÄHLEN NOSTROM-RECHNUNG, WIR KOMMEN WIEDER UND MACHEN MÄCHTIG VIEL ÄRGER!

22 POTZBLITZ! DER BUTE MANN HAT RECHT! BEIM AUSDRUCK DER NAVIGATIONS DATEN HAB ICH MICH UM EINE ZEILE ER'IRRT

WIR SIND HIER! FALSCH!

0 ME HT G GANZ-ICH DU HABEN VER- STANDNIS JEDER KONNEN MAL 'IRREN'

GRRR

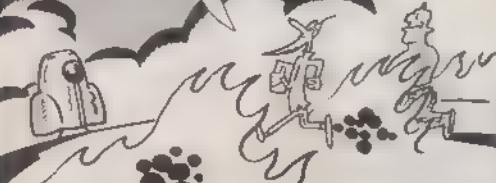
LICHTSTUNDEN SPÄTER

TZ, TZ, DAS WAR SCHON DAS ZWEIFTE MAL DIESEN MONAT, DASS WIR DEN FALSCHEN PLANETEN ABGEFACHT HABEN



HOFFENTLICH SEIN AUFTRAGGEBER NICHT VERSCHLUFFT.

KEINE SORGE, LAUT § 94 F UNSERER BESCHAFTS- ORDNUNG SIND WIR NUR DANN ZU NACH- BESSERUNGEN VERPFLICHTET, WENN DIE VERWUNSTUNG ZU OBERFLÄCHLICH AUSFALLT



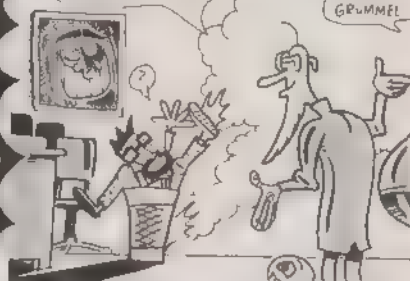
WER IST UNSERE QUITTUNG FÜR DIE REISE KOSTENABRECHNUNG

DAS HAT ABER DIESMAL LANGE GEDAURT!



DAS DÜRFEN SIE NICHT PERSÖNLICH NEHMEN... WIR HATTEN ERST DEN FALSCHEN PLANETEN ÜBERFAHLEN, DESHALB IST TRANTOR EIN WENIG GEREIZT.

GRUMMEL



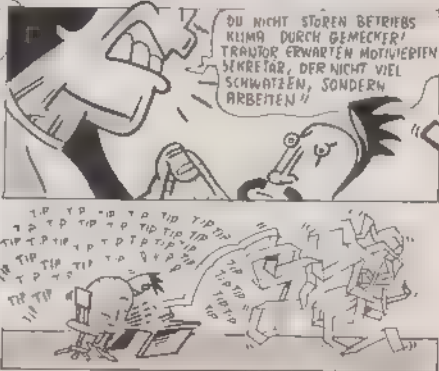
ACH JA, BEVOR ICH'S VERGESSE: EIN NEUER KUNDE SCHAUT GLEICH VORBEI, ES GEHT UM EINEN GROSSEN AUFTRAG



ICH BIN AUCH SEHR ERFREUT DASS SICH EIN NEUE AUF- TRAG ANBAHNT. SCHLIES- SICH SIE MIR SEIT 20 JAHRE MEIN GEHÄLT SCHULDIG...



DU NICHT STÖREN BETRIBS KLIMA DURCH GEMECKER! TRANTOR ERWARTEN MOTIVIEREN SEKRETÄR, DER NICHT VIEL SCHWÄTZEN, SONDERN ARBEITEN!



FORTSETZUNG FOLGT















# LOOM

Eine Fantasy-Geschichte

Magie und Musik

Imreadburg, der Letzte aus der  
Gilde der Weber, muß die Welt  
vor dem Untergang retten. Sein  
einziges Hilfsmittel ist die Musik.

Eine märchenhafte Geschichte,  
sensationsvolle Grafik und das in  
der Faching legendäre Hörspiel  
machen "Loom" zu einem  
einmaligen Computer-Erlebnis,  
das Sie nicht verpassen sollten.

Spiel, Animation und Hörspiel  
sind komplett in Deutsch.



Erhältlich für Amiga, Atari ST (Farbe/Monochrom)  
und MS-DOS

## THEIR FINEST HOUR

THE BATTLE OF BRITAIN

## THEIR FINEST HOUR

Die Luftschlacht um England ist in  
seinem Gange. Ihr Ausgang wird das  
Schicksal von Europa entscheiden.  
Erlernen Sie die dramatischen  
Ergebnisse von beider Seiten.  
Fliegen Sie die englischen und  
deutschen Flugzeuge. Bestimmen Sie  
die Weltgeschichte.

Mit digitalisierter Grafik,  
realitätsnahe Fluggefühl und einer  
zweihundertseitigen, historischen  
Dokumentation ist "Their Finest  
Hour" keine gewöhnliche  
Flugsimulation. Dieses Programm  
fesselt nicht nur an den Computer,  
es erzählt auch Geschichte.

Erhältlich für MS-DOS, Amiga (1 MByte empfohlen),  
Atari ST (nur Farbe)

Informationen: Rainbow Arts 0211-596761

**LUCASFILM**  
GAMES

Vertrieb: Rushware, Karasoft, Itali AG



## GALAKTISCHER GRÖSSENWAHN

## Imperium

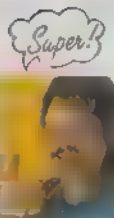
Was machen die Enkel unseres Bundeskanzlers im Jahre 2020? Ganz klar, die politischen Dimensionen sind nach zahlreichen Wiedervereinigungen auf galaxiewerter Ebene etwas größer geworden als heutzutage. So gibt man sich nicht mit kleinen Staaten zufrieden, sondern strebt den Posten des Oberhauptes eines planetenumspannenden Imperiums an.

In dem Strategieklotz "Imperium" beginnt eure Karriere als Chef ganzer Sternensysteme auf unserem heimischen Planeten der Erde. Bevor ihr euch in taktische Getümmel werft, könnt ihr noch den Schwierigkeitsgrad euren politischen Ambitionen anpassen. Denn ihr seid nicht allein mit euren Machtgelüsten. So kann die Anfangsstärke der drei vom Computer gesteuerten Sternreiche eingestellt werden.

Ebenso darf ihr angeben, ob der Computer quasi als Vizepräsident auftritt und Euch ein paar Kontrollarbeiten abnimmt. Das ist am Anfang auch billiger nötig, denn Imperium geizt nicht mit taktischen Feinheiten.

Um euren Eroberungsdrang nachzugehen, müßt ihr die Wirtschaft eures Reiches sowie der dazugehörenden Planeten ankurbeln. Dies geschieht durch regen Handelsbetrieb über das Anheben oder Senken verschiedener Steuern bis zum Embargo beim Herrscher von nebenan. Hierbei sind fast drei Dutzend Daten wie z. B. der technologische Level eines Planeten oder dessen Bodenschätze von entscheidender Bedeutung. Natürlich dürfen auch militärische Optionen nicht fehlen. Ihr könnt Knechtsschiffe in jeder Größe und Klasse bauen, gan-

Strategen und Taktiker dürfen schon mal Freudenlätze aufziehen. "Imperium" ist eines der schönsten und reichhaltigsten Spiele dieser Gattung das mir bis jetzt untergekommen ist. Daß taktische Vergnügungen nicht unbedingt immer schwer zu verstehen und umständlich zu bedienen sind, beweist dieses Programm. Zwar hat die Spielbe-



schreibung Telefonbuch-Ausmaße, und der Handlungsablauf ist eigentlich staubtrocken, aber man kommt wunderbar schnell mit allen Optionen von Imperium zurecht. Der an sich trockene Spiel-Stoff gewinnt durch das Überangebot an spiel-

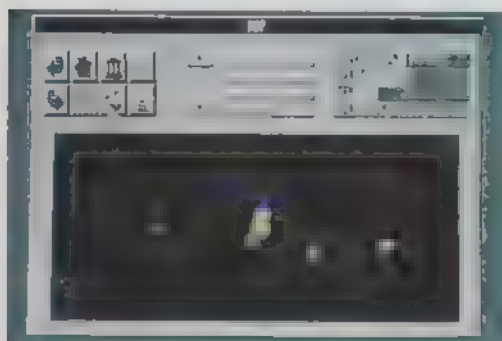
erischen Feinheiten und der fantastischen Benutzerführung ordentlich an Farbe.

ze Raumschiff-Flotten zusammenstellen, Truppenverbände aufbauen, Planeten bombardieren und so euer Reich ausdehnen. Selbstredend kann euer Boß nicht überall gleichzeitig sein. So dürft ihr aus nahezu 50 Spielfiguren, die alle unterschiedliche Eigenschaften haben, Gouverneure oder Flottenbefehlshaber ernennen. Man muß darauf achten, daß man den richtigen Mann an die richtige Stelle setzt. Wer möchte, kann seinen Helfern eigene Namen verpassen. Das Umbenennen klappt übrigens auch bei Planeten.

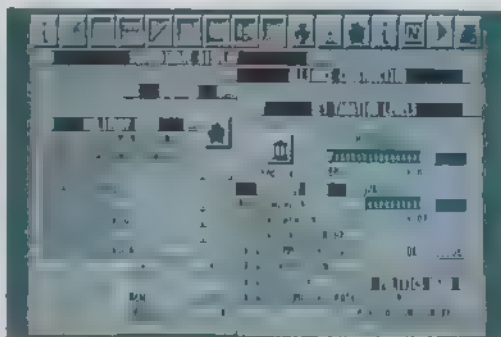
Per Diplomatie-Menü könnt ihr mit den computergesteuerten Imperien Bündnisse schließen, um damit einem anderen Gegner eins auszuwischen oder um das entsprechende Sternreich in Sicherheit zu

wegen. Gesteuert wird Imperium mit der Maus und vielen, vielen Menüs. Ein Spiel dauert rund 1000 Spielrunden, die je nach Schwierigkeitsgrad zwischen 15 und 20 Minuten dauern. Das größte Merkmal der Grafik macht ein schlichtes Fenstersystem mit vielen "Pull-Down"-Menüs aus, das entfernt an das Original desktop eines Atari STs erinnert. Aufgeockert wird die trockene Grafik durch eine falsche Sternkarte, die dreh- und vergrößerbar ist. Ab und zu taucht auch ein feines Bild auf, wenn z. B. eure Spielfigur zu alt wird und nur noch das Gerippe auf dem Thron sitzt oder wenn ihr beim Herrschen ein unglückliches Händchen hattet und dafür vom Volk einen Kopf kürzer gemacht wird. Imperium läuft übrigens auch mit monochromen Bildschirmen.

mh



Home, sweet home: Das Sonnensystem ist der Ausgangspunkt (ST)



Politik in 7 Fenstern: Nehm ich nun Allianz oder Embargo?

Daß die meisten Arten einen ganz schönen Brocken auf die irdischen Screens werfen, ist Imperium nicht zu danken. Graue Grafik, kein entzückendes Zugschenschnitzwerk, verärgern seine Stärken liegen bei Spielkonzept und Komplexität.

Trotz der einfachen Bedienung müßt ihr anfangs einige Zeit mit der Lektüre des Handbuchs verbringen, doch dann geht der Spielspaß ab. Die vielen wirtschaftlichen, militärischen



Entscheidungen lassen wenig Spielraum für "Optimierung" und "praktisch ist es so" Tutillaturen. Science-fiction und Science-fiction sind aber verschiedene Programme verschlingen wie eine Familienpackung Nostrum. "Normalspieler" sollten auch einen Blick riskieren, der recht trockene Ablauf ist aber nicht unbedingt jedermanns Sache.

STECH BRIEF

MS-DOS  
nicht geplant

ATARI ST 80%  
Grafik: 35% Sound: 51%

POWER-WERTUNG: 80%

Genre: Strategie  
Hersteller: Electronic Arts. Zurück Preis: 90 Mark

AMIGA  
in Vorbereitung

C 64  
nicht geplant



# HIER STARTET DER WELTCUP!

EIN UMFASSENDER SPIELFÜHRER UND EINE GENAUE  
SIMULATION DES AUFREGENDESTEN SPORTEREIGNISSES DER WELT

## EINE HERAUSFORDERUNG AN SIE!



In dieser auf Deutschland beschränkten Ausgabe sind Sie der Star der Weltmeisterschaft

Der Erfolg besteht sich allein auf Sie und wie geschickt Sie Ihre Wahlen treffen.

## UND DAZU DIE WELTCUP-DATEN IM ÜBERBLICK



64 Farbbilder mit ausführlichen Informationen über alles, was Sie über das 1990 WM-Finale in Italien wissen möchten  
TEILNAHMERLISTEN  
FRÜHERE WELTCUPLEISTUNGEN  
DER VIER NACHITALIEN  
ON

QUALIFIZIERUNGSUNDERSCHÜDEN, TRIESTERN UND VOLLER SPIELKALENDER

## WELTCUP-TRIVIA-QUIZ

Prüfen Sie Ihr Wissen mit dem 'HIER STARTET DER WELTCUP' - TRIVIA QUIZ!

Frage: WELCHER TORHÜTER JESSIE ROBERTSON HAT SICH DURCH UND HAT SPÄTER EIN WELTMEISTERSCHAFTS-TEAM ANGEFÜHRT?

ANTWORT:

## ACTION WIE AUF DEM RASEN

Beinhaltet: • Unterschiedliche Geschicklichkeits-, Geschwindigkeits-, Balance- und Aggressivitäts-...

• Formationswahl, • Gesamtes Teamplatzierungssystem.

## PLAZIEREN SIE SICH IM FINALE

Wählen Sie Ihr Team aus einer WIRKLICH spielenden Gruppe. Können Sie sich den Weg durch authentische Liga- und Ausscheidungsspiele bis zum Finale und treten Sie dabei gegen echte Spieler an



## EINMALIGE SPIELEIGENSCHAFTEN

Beinhaltet: • Spieler vs. Spieler-Option.

• Unterschiedliche Spieldauer (2 bis 45 Minuten).

• TV-artige Darstellung  
Schiedsrichter, der rote Karte zeigen kann  
UND VIEL, VIEL MEHR!!

Erhältlich für:  
CBM AMIGA · ATARI ST  
COLOUR MONITOR  
CBM 64/128 &  
AMSTRAD  
Kassette & Diskette  
SPEKTRUM-Kassette

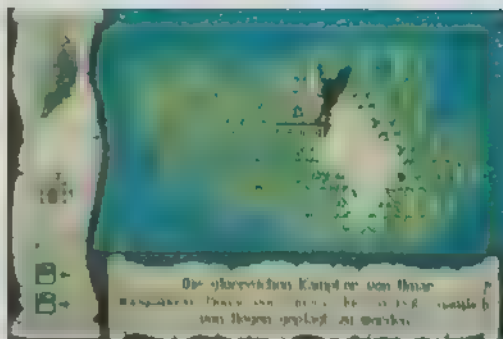
ITALY 1990  
HIER STARTET DER WELTCUP







Duster hoch drei: Balance of the Planet (MS-DOS/VGA)



Da knirscht der Sand zwischen den Zähnen (Amiga)

## BALANCEAKT

## Balance... Planet

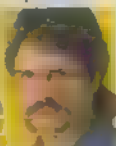
Chris Crawford, der Macher des Strategiespiels "Balance of Power" hat wieder zugeschlagen. Dieses Mal geht's weniger um politisches Machtgeplänkel als um ökologisches Bewußtsein. Aus drei vorgefertigten Standard-Szenarien können Sie Ihre "Start Erde" aussuchen. Je nach gewähltem Szenario sind die Ausgangsdaten der zu behandelnden Umwelt Mißstände etwas anders. Am Beginn Ihrer Karriere als weltweiter Umweltkommisar erscheint ein Bildschirm mit den besorgniserregenden Anfangswerten

Um den Katastrophen Herr zu werden steht Ihnen ein bestimmtes Grundkapital zur Verfügung, um z.B. die Erforschung neuer Energiewerkstoffe zu finanzieren. Durch das Besteuern umweltschädlicher Produkte wie Schwermetall- oder FCKW-Produkte können deren Folgen eingedämmt werden.

Am Ende jeder Runde wird dann erbarmungslos über Ihre Anweisungen Buch geführt. Hier können Sie detailliert sehen, ob Ihre persönliche Umweltpolitik von Erfolg gekrönt war. mh

So lobenswert der Ansatz von "Balance of the Planet" auch ist, spielerisch dürfen nur diplomatische Ökologen ihr ran Spaß haben. Chris Crawford hat es mit der Detailfülle schlichtweg übertrieben. Die düsteren Grafiken machen den Spieler depressiv (paßt allerdings zum Thema). Die Benutzerführung ver-

Geht so



schachtelt sich bis ins Unübersichtliche. Zwar sind die einzelnen Werte, Daten und Wechselwirkungen realistisch, aber der wissenschaftlichen Standpunkt aus gesehen lieb- und süßfischig, aber daß man ein solches Thema viel besser umsetzen kann, beweist das Umweltspiel "Ökopolis".

STECKBRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Mindscape  
Zielpreis: 100 Mark

MS-DOS 47%

Grafik 31% Sound 00%

POWER WERTUNG 47%

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

## DIE WÜSTE BEBT

## Khalaan

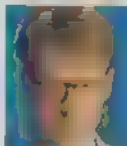
Es war einmal vor langer langer Zeit im Vorderen Orient. Dort residierten vier mächtige Kalife und mochten einander nicht leiden. Des Lamentens und Fuchens war kein Ende. Darob befahlen sie, wie es Kalifenart ist, die Steuern zu erhöhen und Armeen auszuheben, um dem Nachbarkalifen gewaltig auf den Turban zu hauen.

Soweit die Vorgeschichte des neuen Chip/Rainbow Arts-Strategiespiels "Khalaan". Sie schlüpfen dabei in die Rolle eines der machtthungrigen Obermusemannen. Jetzt gilt es, durch ge-

schicktes politisches und militärisches Taktieren den eigenen Reichtum zu mehren und das Reich zu erweitern. Sie stellen Armeen auf, schicken Karavanan und Handelsschiffe auf die Reise, schließen Bündnisse und heuern Spione an. Zu allem Überfluß wird das Reich auch von außen bedroht. Nur ein mächtiger und reicher Kalif ist dieser Herausforderung gewachsen. Kommt es zum Kampf, kann der Spieler seine Truppen und Schiffe in fünf verschiedenen Aktionssequenzen selber steuern und kämpfen lassen. viv

Spieler die "Day of the Pharaoh" und "Jeanne d'Arc" nicht mögen, werden auch an "Khalaan" keine Freude haben. Die Programmierer haben wieder auf die altbewährte Antik-Mischung aus Strategie- und Actionelementen gesetzt. Weder tapfere Krieger noch ausgebuffte Politiker werden deshalb zuhause

Geht so



sein. Taktiker sind kaum gefordert – zu eingeschränkt ist der Handlungsspielraum. Die Kampfszenen angehen den Action freaks schon nach wenigen Versuchen. Aufmachung und Grafik haben sich kaum geändert. "Khalaan" ist nicht schlecht, echten Strategie-Profis ist zu langweilig.

STECKBRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Chip  
Zielpreis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik 60% Sound 41%

POWER WERTUNG 52%

C 64

nicht geplant



**Action, Spannung,**

**Powergames mit fantastischem  
Grafiken und starkem Sound.**

**Aktuelle Testberichte, hilfreiche  
Tips und Tricks und News**

**aus der internationalen  
Crackerszene.**

**Die neue **GAME ON!****

**Für nur DM 7,90.**

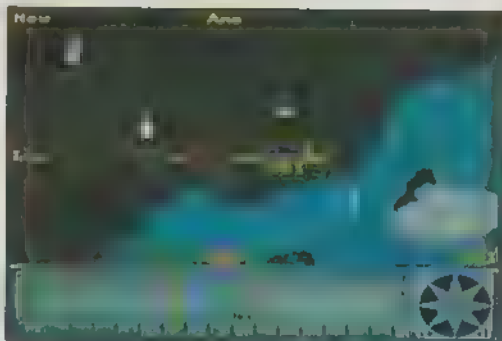
**Jetzt im Zeitschriftenhandel.**







Die Klatze spuckt gleich Blut: reine Augenwischerei (Amiga)



Fluglotsen, wo seid ihr? "Airport" für den Amiga wartet

## HART, ABER HERZLICH

## The Plague

Ein Gebrauchtwagen würde man diesem jungen Mann nur ungern abkaufen, doch als stahlgarter Heide für ein Action-Spiel ist er bestens geeignet. Schulterlang wallt das Haar im Wind grimmig ist die Miene, die Kleidung lässig-dezent (Lendenschurz und schwere Kanone). Vier Levels lang steuert Ihr den wilden Burschen durch "The Plague". Die Anleitung faßt den Spielinhalt treffend in einem Satz zusammen: "Zerstören Sie alles, was sich bewegt". Neben Laufen und Balten kann Euer Held springen und sich ducken. Die Le-

vels scrollen von rechts nach links und bieten neben zahlreichen Gegnern (abschießen) bis zu sechs Waffentypen (aufsammeln) und viele Plattformen (anspringen), die oft den einzigen Weg darstellen um weiterzukommen. Am Ende jeder Spielstufe wartet ein extrabreiter Obergegner auf Euch. Mit "Continue" darf man dreimal im gleichen Level weiterspielen, wenn alle Leben verbraucht sind. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl darf ein Bißchen malen, das dann im dritten Level als Teil der Hintergrundgrafik wieder auftaucht. hi

Große Sprites, farbenprächtige Bilder, volle PA, Audio, Steuerung. Der Grafiker hat tief im Kleinklo schrank gewühlt und ein paar tolle aussiehende Zulaufen auf den Bildschirm befördert. Das hausbackene Spielprinzip hatte



sind geschickt ausgefaltet und mit ein bißchen Übung. Geht es um jede Stufe zu schaffen. So kann man immer weiter kommen, was das Spielprinzip motiviert. Vier Levels sind nicht sehr viel, doch Actionspielen werden mit Sicherheit ein paar Stunden geboten.

weil sie bei Stunden geboten werden.

STICK  
DRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Innerprise  
Zirka Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 68%

Grafik: 73% Sound: 57%  
POWER WERTUNG: 68%

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

## RADAR-PANIK

## Airport

Notfälle im Flugverkehr gehören zur Tagesordnung. Zusammenstöße werden manchmal erst in letzter Sekunde verhindert. Bei diesem Spiel müssen Sie als Fluglotsen ganz allein den Flugverkehr eines Flughafens ihrer Wahl regeln. An acht Flughäfen dürfen Sie Ihr Können erproben. Die Abstufung geht bei Oslo's erster Startbahn mit "Beginner" los und hört bei Paris (vier Startbahnen) mit "Expert" auf.

Von überall her kommen die Flugzeuge an und wollen entweder auf Ihrem Flughafen landen oder zu einer an-

deren Stadt umgeleitet werden. Dabei muß man aufpassen, daß die Flugzeuge in der Luft nicht zusammenstoßen. Mindestens 2000 Fuß Höhenunterschied müssen die Maschinen haben. Natürlich möchten einige Flugzeuge wieder starten, so daß der Luftraum schnell mit fünf bis sieben Maschinen gefüllt ist. Eine Lotsenperiode, die ungefähr 15 Minuten dauert, muß man durchhalten. Danach werden Punkte vergeben, die Sie in eine höhere Lotsenkategorie heben oder nach besonders schlechten Manövern wieder degradieren. hi

Auf den ersten Blick schimmern ein schlechtes Spielchen auf der Welt. Diskette Nr. 113. Dann habe ich meine Meinung aber schnell geändert. Airport ist trotz der datter Grafik eine fesselnde Simulation. Man muß sich



liegenden Flugzeugen ist allerdings nur sehr kurz zu sehen. Dadurch hat man kaum eine Chance, die Flugroute bereits umgeleiteter Maschinen wieder zu korrigieren. Auch die Landungen geraten oft zu einem Routefehl. Trotzdem einmal angelaufen, hört man so schnell nicht auf.

STICK  
DRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Wolf Software & Design, Zirka-Preis: 49 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 71%

Grafik: 25% Sound: 33%  
POWER WERTUNG: 71%

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant



## EINDRINGLICHER EINDRINGLING

# Flight of the Intruder

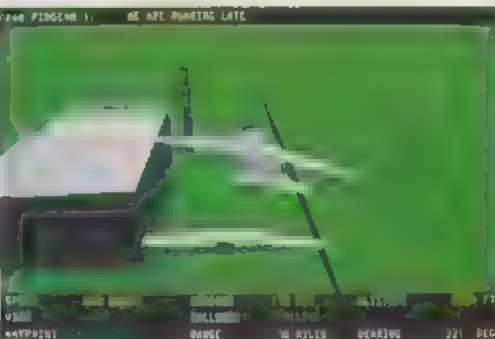
In dieser Flugsimulation, die passend zum Kinostart des gleichnamigen Filmes "Flight of the Intruder" fertig wurde, steuern Sie den Bomber A 6 Intruder und die gute alte F-4 Phantom. Aber nicht nur ein Fieger steht Ihnen hier zur Verfügung. Bis zu acht Flugzeuge hören auf Ihr Kommando.

Das Kampfszenario von Flight of the Intruder spielt Anfang der 70er Jahre in Vietnam. Von einem Flugzeugträger der vor der Küste dümpelt, starten Sie Ihre Einsätze. Die Aufträge reichen vom Patrouillen-Flug über feindlichem Gebiet bis zum Bombardieren strategisch wichtiger Ziele wie Brücken oder Nachschubdepots. Wer will, kann sich sogar eigene Missionen basteln und diese dann abspeichern.

Am Anfang Ihrer Karriere verpassen Sie sich einen Piloten, der später mit Punkten, Orden und Beförderungen für erfolgreiche Einsätze belohnt wird. Nun darf man aussuchen, ob man lieber mit einer Intruder oder einer Phantom startet. Vor dem Abflug bewaffnen Sie Ihre Maschine individuell und suchen sich zusätzlich maximal sieben Begleitflugzeuge aus. Wer will, kann so mit einer Intruder starten, die von sieben Phantomjägern eskortiert wird. Der Clou bei der Geschichte: Sie können sich per Tastendruck in jede der acht Maschinen setzen und mit jedem Flugzeug ihrer Staffel selbst steuern. Neben zahlreichen Flugzeugen dür-

fen so wichtige Dinge wie einstellbarer Schwierigkeitsgrad und Zwei-Spieler-Modus nicht fehlen. Fun Fact: Die von sieben Phantomjägern eskortiert wird via Maus, Joystick oder Tastatur, wobei zusätzliche Handlungen wie Blickwinkel ändern, Abspringen per Fallschirm und Abwerfen von Bomben über die Tastatur ausgeführt werden.

Im Fadenkreuz der Phantom: eine gegnerische MIG (MS DOS/EGA)



fen so wichtige Dinge wie einstellbarer Schwierigkeitsgrad und Zwei-Spieler-Modus nicht fehlen. Fun Fact: Die von sieben Phantomjägern eskortiert wird via Maus, Joystick oder Tastatur, wobei zusätzliche Handlungen wie Blickwinkel ändern, Abspringen per Fallschirm und Abwerfen von Bomben über die Tastatur ausgeführt werden.

Speed ist. Hauptsächlich gegenüber dem realen F-16 Falcon mit Flight of the Intruder. Die Grafik ist sehr gut, die Steuerung ist sehr intuitiv. Die Grafik ist sehr gut, die Steuerung ist sehr intuitiv. Die Grafik ist sehr gut, die Steuerung ist sehr intuitiv.

Super?



mit der neuesten Generation. Die Grafik ist sehr gut, die Steuerung ist sehr intuitiv. Die Grafik ist sehr gut, die Steuerung ist sehr intuitiv. Die Grafik ist sehr gut, die Steuerung ist sehr intuitiv.

Nach dem Mager-Programm "Tank" hat Spectrum Hobby wieder einen Volltreffer mit der Flugsimulation "Flight of the Intruder". Die Idee der Missionen ist sehr gut, die Steuerung ist sehr intuitiv. Die Grafik ist sehr gut, die Steuerung ist sehr intuitiv.

Super?



zeugen. Die Idee der Missionen ist sehr gut, die Steuerung ist sehr intuitiv. Die Grafik ist sehr gut, die Steuerung ist sehr intuitiv. Die Grafik ist sehr gut, die Steuerung ist sehr intuitiv.

STECK BRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Spectrum Hobby. Zuka Preis: 110 Mark

MS-DOS

83%

AMIGA

Grafik: 73%

Sound

In Vorbereitung

AVANZ

In Vorbereitung

In Vorbereitung





Der zierliche Gott Thor ist jetzt etwas weniger angreifbar (ST)



Der rasende Ritter Ivanhoe im Angesicht des Todes (Amiga)

## FEUERFEHLER

## Fire and Brimstone

Nach dieser Testserie ist kein Versehen, kein verspäteter Aprilscherz und auch kein Lückenreißer. Daß wir "Fire and Brimstone" zum zweiten Mal in der **POWER PLAY** testen (siehe Ausgabe 6/90), liegt an der Einsicht von Firebird. Die haben sich nämlich unsere Kritik zu Herzen genommen und in letzter Sekunde den von uns hart angekreideten Schwierigkeitsgrad geändert.

Am Spielablauf an sich hat sich nichts getan; Thor (immer noch ein Gott, aber nun etwas weniger leicht verwundbar), muß sich Bild für

Bild durch acht Welten vorankämpfen. Er wird drei Jostinstanzen gegewisse Hol besucher, die himelreich Nörse zent hines beandelt. Da der Weg zu der Damer recht weit und dazu nicht ungefährlich ist, hat Thor gleich zu Beginn zwei Waffen bei sich. Für die unterwegs ein kleines Wirtgeschoß muß er dafür auf eine andere Waffe verzichten. Als diese zu tracht in kniffligen Situationen kann Thor auf vier Zaubersprüche zurückgreifen die er in kleinen Kelchen verborgen am Wegrand aufstöbert.

mg

Dank des entschärften Schwierigkeitsgrades kann man "Fire and Brimstone" jetzt einigermaßen vernünftig spielen. Den erhofften Sprung vom biederren Aschenbrödel zur strahlenden Spiele-Prinzessin hat es zwar nicht ge-

schaft, aber ein ordentlicher Geschmeicheltelst mit Knobelinlagen ist es allemal. Mir

Geht so



stone riskieren. Wer Gefährdet wird dank vieler Levels einige Zeit damit verbringen

sind einige Angreifer allerdings einen Tick zu hektisch und manche Rätsel wirken nicht ganz durchdacht. Wer sich daran nicht allzusehr stört und Wert auf eine exquisite Grafik legt, der sollte einen Blick auf "Fire and Brim-

## ROSTIGE RÜSTUNG

## Ivanhoe

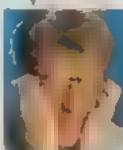
Wir befinden uns im Mittelalter, der Zeit der Kreuzzüge und edlen Ritter. Richard Löwenherz, der rechtmäßige König von England, ist auf seiner Rückreise aus dem Heiligen Land von den Männern seines Bruders John überfallen und in eine Festung in Österreich verschleppt worden.

In der Rolle des edlen Ritters Ivanhoe, ausgerüstet mit Schild und Schwert, macht Ihr Euch auf die gefährvolle Reise in die (scrollenden) Wälder Österreichs. Natürlich geht die heldenhafte Rettung Eures Königs nicht ohne Komplikationen ab. Zuerst

heißt es, die Schergen des finsternen John mit kräftigen Schwerthieben auszuschalten. Die machen Euch in den fünf Levels des Spiels das Lebensschwer. Bevor Ivanhoe das Burgverlies betreten kann, muß er sich in den Wäldern Englands, während seiner Schiffsreise nach Europa und auf einem Ritt durch Frankreich seiner Haut erwehren. In den Alpen angekommen, kämpft er sich seinen Weg durch ein österreichisches Städtchen und stiehlt endlich vor der Festung, in der sein geliebter König schmachtet. Auch dort heißt es wieder Feinde niedermetzeln. ww

So nicht OCEAN-Programmierer Ivanhoe, der Ritter mit der Popper! nur, wäre besser mit finsternen Mittelalter geblieben als uns am Computer zu nerven. Dieses Actionspiel kann weder spielen (viel zu hektisch) noch technisch (ruckeln des Sprites, ruckelndes Scrollen) überzeugen. Die Joystick

Hilfe



Steuerung ist so vertrackt, daß nach wenigen Fecht- und Sprungübungen ein Krampf in der Hand droht. Auch der schon im ersten Levelversteckungsgrad erreicht nicht gerade die Motivation Ivanhoes noch einmal auf der Reise zu schicken. Kurzum: ein simples Haut-Drauf-Spiel ohne jeglichen Witz.

STICK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Firebird  
Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 62%

Grafik 78% Sound 65%  
POWER WERTUNG 62%

ATARI ST 62%

Grafik 78% Sound 57%  
POWER WERTUNG 62%

C 64

nicht geplant

STICK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Ocean, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 24%

Grafik 33% Sound 35%  
POWER WERTUNG 24%

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



# Gutschein

**ZUM SAMMELN**

Die Constructor  
müßte nur lange genug  
im Weltraum herumgondeln,  
irgendwann trifft man dann,  
kaum ist man aus dem Hyper-  
raum aufgerallt, den bösen  
Constructor. Das ist für einen  
gestandenen Handelskapitän  
aber kein größeres Problem.  
Mit Höchstgeschwindigkeit  
die entgegengezielte Ich-

— Die Thargordenpapiere  
Finganz hat der Bräuer da  
zu muß man das entfernteste  
System der Galaxis anfliegen  
zu allem Überfluß wird man da  
bei von 2er und 4er Format o  
nen von Thargorden angegrif  
fen. Nordpharosten kommen

**durch. Für all die anderen ar-**  
**ten Fahrer der immer**  
**wie die Sonne brenn-**  
**en, brennstinker Man liegt**  
**ner Planetensysteme mit Tech-**  
**neel kam da her an. Dort**  
**machte man sich immer wider**  
**ne neue Rettungskapsel und**  
**er rettete sich von Station zu Sta-**  
**ion. Die Frucht geht dabei**  
**zwar verloren, aber die Thra-**  
**gondenpapiere bis hin im La-**  
**ndesraum wiegt es sich. Begn-**  
**de der Mission in der Mitte der**  
**Gaiaaxis zu sein, weil der Weg**  
**dann kürzer ist. Als Belohnung**  
**wird die Naval Energy Unit**  
**dami kann ihr Energieproble-**  
**me ein für allemal goodbye**  
**sagen**

## ZUM SAMMELN

Beim "Aufschlag" den Puck  
sachte zum Feld 20 stoßen und  
den Schläger im Feld 24 pos-

Spiel  
Die große Chance eines  
Korbs zu erzielen hat man natur

Position	Stärken (Abk.)
Guard	
Forward	
Center	

Position	Stärken (Abk.)
Guard	S 8 P 3 Q 3 R 3
Forward	S 7 P 3 Q 2 R 2
Center	S 7 P 1 Q 3 R 3

— Sk p  
Beihim möglichst hart in die  
Ecken schießen Den erwinen

Bei ihm muß man nicht unbedingt die bei Energie aufbereitete Aufschlagsvariante benutzen (s. nutzt hier ziemlich









Mit Granaten und Flammenwerfer gegen Über Monster (Amiga)



Ich glaub', mich tritt ein Pferd (ST)

## HOLPRIGE HEKTIK

## A.M.C.

Auf einem fernen Planeten wimmelt es nur so von mannsgroßen Heuschrecken, die grundsätzlich mit Maschinengewehren bewaffnet herumlaufen. Auch einige andere unliebsame Zeitgenossen, wie fliegende Riesen-Insekten und Giganth-Würmer, scheinen direkt aus den Alpträumen eines Horror-Maschinenbauers zu stammen. Der ideale Ort für einen "Astro-Marine-Corps"-Kämpfer (kurz "A.M.C.") im horizontalen Scrolling geht's durch die ansonsten recht idyllische Landschaft. Die Waffe des Furchtlosen kann

auf zwei Arten aufgerüstet werden. Einerseits steht ein Streuschuß zur Verfügung, andererseits gibt's à la "Aliens" einen Flammenwerfer. Von der Waffe unabhängig kann er außerdem noch mit Granaten um sich schmeißen. Die Extras liegen in Behältern, die ab und zu vom Himmel fallen. Darin können auch zusätzliche Lebensenergie, ein Schutzschild, eine Art Waffen-Maskottchen (schwebt über dem Kämpfer) oder ein Extra-Leben liegen. Springend und laufend geht's durch die zahlreichen Level, wobei man alle 2 Level ein Paßwort erhält. **ht**

Zwei Disketten liegen in der Packung, wobei die zweite erst zum Einsatz kommt, wenn die Levels auf der ersten komplett durchgespielt wurden. Da die erste Mission schnell recht schwer ist, wird's wohl etwas dauern, bis man die zweite angehen darf. Ich hätte es begrüßt, wenn man auch das zweite Spiel schon ma-



"antesten" könnte "A.M.C." ist nicht schlecht, hinterprognostisch aber zu jung für den Markt. Die Musik ist in meinen Geschmack sehr gelungen. "Antesten" könnte "A.M.C." ist nicht schlecht, hinterprognostisch aber zu jung für den Markt. Die Musik ist in meinen Geschmack sehr gelungen. **ht**

STECK BRIEF

Genre Action  
Hersteller Dynamic  
Zirkapreis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 67%

Grafik 52% Sound 74%  
POWER WERTUNG 67%

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

In Vorbereitung

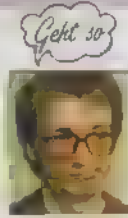
## WEN DER HAFER STICHT

## Dynasty Wars

Wenn ganze Dynastien sich nicht mögen, greift der stramme Patnarch zu Waffe und Knechtsgaul und galoppiert in die Schlacht. Fernöstlich-mittelalterlich ausgestattet ist "Dynasty Wars", die Umsetzung eines aktuellen Spielautomaten von Capcom. In einem halben Dutzend Levels wird bei horizontalem Scrolling fleißig Kleinholz aus den Dutzenden von Gegnern gemacht, die angeflitzt kommen. Ihr sleuvt Euer Schlichtroß samt Reiter nach links, rechts, oben und unten. Der Feuerknopfdruck löst ein beherztes Schwingen

mit dem Säbel aus. Hält man den Knopf ein, Weichen gedrückt, bevor man ihn losläßt, fegt gar eine Distanzwaffe über den Bildschirm, die alles umwirft, was sich ihr in den Weg stellt. Zu Beginn des aktionshaften Ausritts habt ihr die Wahl zwischen vier Spielfiguren, die unterschiedlich gut mit Waffentalent und Kraft gesegnet sind. Wenn ihr angesichts der gegnerischen Übermacht dauernd vom Sattel geholt werdet, dann ruft Euch einen Freund dazu: Zwei Spieler dürfen gleichzeitig hauen und stechen. **ht**

Statt Aliens mischt man verspielte Schurken auf. Statt eines Raumschiffs steuert man einen kleinen Hengst, aber damit hat es sich schon mit den Basissoldaten. Hinter der farbenprächtigen, gut gezeichneten Grafik von Dynasty Wars lauert der Abgrund spielerischer Enttäuschung. Auf Euch warten ein paar Ausweich-



manöver, reichlich Ballerei und einige Prisen Ärger, wenn man in etwas ungeschicktem Spiel-Gewinn den Knecht gegen das Gegnerschiergen zieht. Wer das Automatenvorbild vor lauter Begeisterung heiraten wollte, wird die Umsetzung schätzen. "Normalspieler" dürfen das gelöst versäumen.

STECK BRIEF

Genre Action  
Hersteller U.S. Gold  
Zirkapreis 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 52%

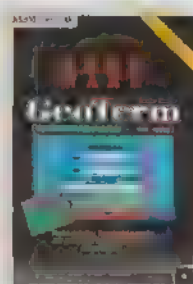
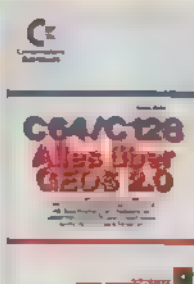
Grafik 74% Sound 53%  
POWER WERTUNG 52%

C 64

In Vorbereitung



# Superkraftstoff z

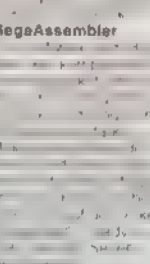
[illegible]

**GeoBasic**  
GeoBasic ist ein Basic

**C64/C128 -**  
**Alles über GEOS 2.0**  
Der Autor hält

DM 59,-

90-808 x



**NEU**

**MegaAssembler**

**DM 89,-\***

**90-247 2**

[illegible]



# um Normalpreis.

Wo gibt's denn sowas? Bei Markt&Technik. Eure Super-tankstelle für Bücher und Bookware. 12mal neuer Profitreibstoff für Eure C64er und C128er. Zum Normalpreis. Da könnt Ihr Gas geben!

## A. S. C. C64'er Spiele sammlung Band 3

Ein Band mit 100 Spielen für die C64. Die Spiele sind in 10 Kategorien unterteilt: Action, Adventure, Arcade, Educational, Fantasy, Horror, Mystery, Puzzle, Sports und Strategy. Jeder Band enthält eine ausführliche Beschreibung der Spiele und eine Liste der Autoren.

DM 39,-\*

## A. S. C. C64'er Spiele sammlung Band 4

Ein Band mit 100 Spielen für die C64. Die Spiele sind in 10 Kategorien unterteilt: Action, Adventure, Arcade, Educational, Fantasy, Horror, Mystery, Puzzle, Sports und Strategy. Jeder Band enthält eine ausführliche Beschreibung der Spiele und eine Liste der Autoren.

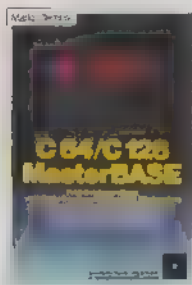
DM 39,-\*

## F. M. C64 - Tips Tricks und Tools

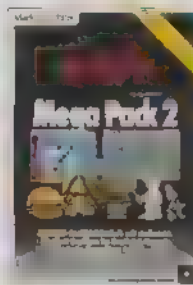
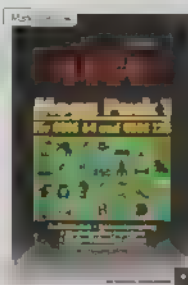
Ein Band mit 100 Tipps, Tricks und Tools für die C64. Die Tipps sind in 10 Kategorien unterteilt: Action, Adventure, Arcade, Educational, Fantasy, Horror, Mystery, Puzzle, Sports und Strategy. Jeder Band enthält eine ausführliche Beschreibung der Tipps und eine Liste der Autoren.

DM 59,-\*

H. Wittholt/A. Draheim  
C64'er -  
Großer Einzelkurs  
Schrift für Schrift wasserh  
in die Welt eures neuen  
Computers eingeführt. Vom  
Auspacken und Anschlie  
ßen über Basic, Program  
mierung bis zu PEEK- und  
POKE-Befehlen. Alles  
auf 100 Seiten. 100  
Bilder und 100  
auch euren C64er im Griff  
988 236 Seiten  
inkl. Diskette  
SBN 3-89090-868-0  
DM 29,90



A. S. C. C64/C128  
MasterBase  
Ein Band mit 100 Spielen für die C64. Die Spiele sind in 10 Kategorien unterteilt: Action, Adventure, Arcade, Educational, Fantasy, Horror, Mystery, Puzzle, Sports und Strategy. Jeder Band enthält eine ausführliche Beschreibung der Spiele und eine Liste der Autoren.



A. S. C. Mega Pack 1  
Ein Band mit 100 Spielen für die C64. Die Spiele sind in 10 Kategorien unterteilt: Action, Adventure, Arcade, Educational, Fantasy, Horror, Mystery, Puzzle, Sports und Strategy. Jeder Band enthält eine ausführliche Beschreibung der Spiele und eine Liste der Autoren.

DM 59,-\*

\* nur empfohlene Preisempfehlung

Markt&Technik-Bücher und Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und Fachabteilungen der Warenhäuser

  
**Markt&Technik**  
Zeitschriften · Bücher  
Software · Schulung







FLOTTER DREIER

# Projectyle

Soviet Action bietet nicht mal ein ganzer Butternug Spiel. Ag Dauernd rattert's und machi Boing, von einer Zone zur anderen geht's schnell hin und her, zwei Spielfiguren verkellen sich beim Kampf um die Scheibe, und der lachende Dritte staubt ab. Das rechte Sport-Feeling mag bei diesem Zukunfts-Bispiel aber nicht auskommen, ich hatte es



ener Lu, ein Action spiel im Liga-Kleid. Daß die Spiele gleichzeitig ran können, machi viel Freude und die schnelle farbenfrohe Grafik paßt gut zum Geschehen. Projectyle machi durchaus Spaß, aber im Zweifelsfalle ziehe ich eine "echte" Sport-Simulation vor. Beim futuristischen Scheibenschießen ist mir eine Prise Zufall zuviel im Spiel.

**STECKBRIEF**

**MS-DOS**

nicht geplant

**ATARI ST 72%**

Grafik: 74% Sound: 68%

POWER-WERTUNG: 72%

Genre: Action

Hersteller: Electronic Arts, Cirka Preis: 90 Mark

**AMIGA 71%**

Grafik: 65% Sound: 68%

POWER-WERTUNG: 71%

**C 64**

nicht geplant

Sportspiele haben meist be- kannte Disziplinen als Vor- bild. Mit der Nachahmerei einer "echten" Sportart hat das britische Team "Eldritch the Cat" (bestehend aus zwei Programmierern und einer Hauskatze) wenig im Sinn. "Projectyle" ist ein Sportspiel, in dem es um eine Sportart geht, die es noch gar nicht gibt. Ähnlich wie bei "Speedball" wurde das Geschehen in die Zukunft verlegt: Acht kosmische Stämme mit so vertrauens- erweckenden Namen wie "The Terminators" spielen in einer Liga um den Projectyle- Titel. Belegte viele Mann- schaften dürfen von menschen- lichen Spielern übernommen werden. Die anderen steuert der Computer, der Euch mit drei Schwierigkeitsstufen als Gegner dient.

Das Projectyle-Spielfeld be- steht aus fünf Zonen. Die (1) Mannschaften spielen gleich- zeitig. Für jedes Team gibt es eine Zone, in der es an Tor- stehen hat. Dazu kommt ein Raum, in dem von allen drei Mannschaften je ein weiteres Tor platziert ist. In der Mitte gibt es außerdem die Verbindungs- zone, von der aus die Spiel- scheibe in die anderen Berei- che geschossen wird. Euer Ziel ist es, in drei Spieldritten möglichst viele Tore zu schie- ßen. Und da Ihr in der Zone, in der nur Euer Team an Tor- stehen hat, selber keine Treffer er- zielen könnt, seid Ihr sehr moti- viert, die Scheibe schleunigst aus ihr herauszubefördern. In

jeder Zone steuert Ihr eine an- dere Spielfigur, die per Feuer- knopfdruck in die Fahrtrich- tung schießt und dabei die Spielscheibe wegstößt. Durch geschickte Schußmanöver (Bandenabpraller inklusive) müßt Ihr die beiden Konkurren- ten austricksen, die ebenfalls hinter der Scheibe her sind. Außerdem tauchen auf dem Spielfeld per Zufall Extra-Sym- bole auf, die bei Berührung akti- viert werden. Immer gern ge- sehen ist eine Ladung Klein- geld, mit der Ihr vor der näch- sten Partie die Eigenschaften Eurer Spielfiguren verbessern könnt.

Nach jedem Spieletag kann der Liga-Stand mit Tabelle und Torjäger-Liste auf Diskette ge- speichert werden. Besonders fetzig wird Projectyle mit meh- reren Spielern. Bis zu drei Per- sonen können gleichzeitig an- treten.

hl

So viel unterhaltsame Hektik bot mir schon lange kein Spiel mehr — ohne daß ich wegen zu vieler Glücks- treffer sauer wurde. Alleine ist Projectyle auf Dauer zwar etwas eintönig, aber zu dritt kommt prächtige Stim- mung auf. Dank saub- erer technischer



lösungen) gefällt mir Projectyle besser als das ähnliche Speed- ball. Die taktischen Spielereien hätte man sich größtenteils schenken können. Sie wirken sich zu- mindest nicht auf- fallend auf das Spielge- schehen aus. Doch das ist halb so

wichtig ist das Erge- bnis unterm Strich — und hier fällt die Bilanz für Projectyle recht po- sitiv aus. Leider ist die Amiga- Version etwas langsamer als die ST-Variante. Deshalb der Punkt abzug.



Die Eigenschaften der Spielfiguren können verbessert werden (ST)



In der Super-Angriffszone hat jedes Team ein Tor stehen  
Powerplay pur (Amiga) ▶



## REINE ANSICHTSSACHE

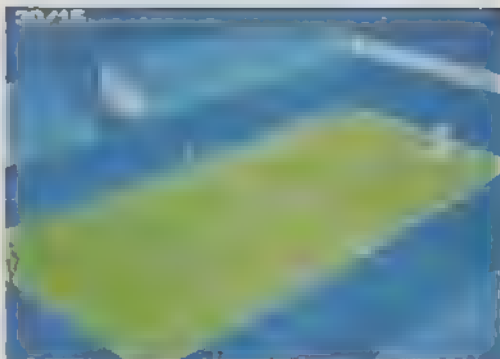
## International 3D Tennis

**S**ie sind wieder da! Die Herren von Sensible Software hatten nach der Fußball Simulation "Microprose Soccer" lange Zeit kein Lebenszeichen von sich gegeben. Ihr Comeback geriet mit "International 3D Tennis" wieder recht sportlich. Das Programm macht dem "3D" in seinem Namen alle Ehre, denn Ihr könnt das Spielfeld aus den verschiedensten Positionen betrachten. Beim C 64 gibt es zehn feste Blickwinkel, zwischen denen man wählen darf. Auf dem Amiga könnt Ihr zusätzlich einen beliebigen Blickwinkel mit dem Joystick einstellen.

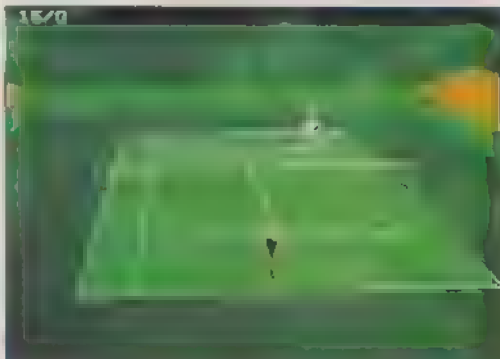
Spielmodi sind reichlich vertreten. Ihr dürft auf einer von vier Niveaustufen spielen — je höher die Stufe, desto mehr Finessen hat man bei der Ballkontrolle. Auf Level 1 und 2 gibt es außerdem eine kleine Schlaghilfe. Eure Spielfigur

flackert, wenn es an der Zeit ist, den Ball per Feuerknopfdruck zu retournieren. Zwei Spieler können gegeneinander antreten. Sonstern dürfen eines von 72 Turnieren nachspielen, die alle echten Tennis-Grand-Prix-Wettkämpfen nachempfunden sind. Langzeitspieler wagen sich an eine ganze Saison heran.

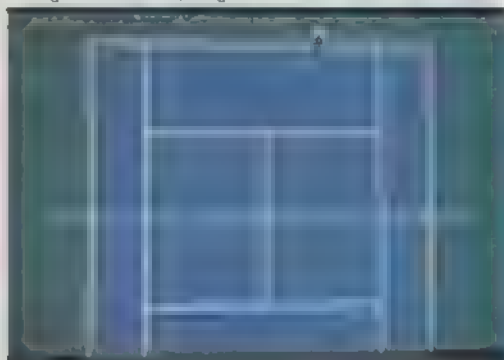
Nach dem ersten Balkontakt bewegt der Computer Eure Spielfigur automatisch nach links und rechts, um den Ball zu erlaufen. Ihr könnt bestimmen, ob Ihr ans Netz rauschen oder an der Grundlinie kleben bleiben wollt. Durch entsprechendes Joystickdrücken beim Retournieren platziert Ihr den Ball nach links und rechts, spielt ihn kurz oder lang. Spielablauf und Regelwerk entsprechen vom Doppelfehler bis zum Shake-Hands nach Ende der Partie dem echten Tennis. *hl*



Der Vektormann am Ball ist dran (Amiga)



Die Turniere sind unterschiedlich hoch dotiert (Amiga)



Welche Ansicht hätten's denn gern? (C 64)

Nach der ersten Schrecksekunde (Wie bitte, ein 3D-Tennis?) und mehreren hilflosen Versuchen, den Ball zu treffen, knippt es inzwischen ganz gut. Sensible's zweites Sportspiel-Streich verliert zwar nach Punkten klar gegen die hausgemachte Fußball-

Konkurrenz, zwingt aber manchmal andere Tennis-Krücke locker in die Knie. Besonders die Amiga-Version mit den unzähligen



Platz-Perspektiven verspricht langfristige Unterhaltung. Rein von der Schlagtechnik her habe ich nach wie vor ein paar Probleme, denn mir gelingt es nicht, den Gegner richtig auszuspielen. Dazu trägt auch die in jeder Perspektive ziemlich "wacklige"

Flugbahn des Balles bei. Alles in allem ein ordentliches Sportspiel, aber nicht die erhoffte Jahrhundert-Simulation.

Bei der Sprint-Body-Building-Meisterchaft brauchen die Spielfiguren von International 3D Tennis gar nicht erst anzutreten. Die Synchronisationen sehen so mitreißender aus, als hätte man sie auf Schwachstrom gesetzt. Doch

die zunächst etwas schmucklos wirkende 3D-Perspektive erweist sich vor allem auf dem Amiga als sehr praktisch, wo man das Spielfeld aus einem beliebigen Winkel betrachten darf (empfehlenswert für Scherzkatzen). Der



Blick aufs Spiel (von unten). Die Steuerung ist an sich gut, doch trotz Flackerhilfe habe ich manchmal meine liebe Mühe beim Treffen des Balles, der zudem etwas zitterig durch die Luft segelt. Ein super einfaches Action-Tennis dürft Ihr hier nicht erwarten (viel Übung macht den Meister). Höchst stimulierend ist der Goldscheller-Turniermodus' für Solo-Spieler, der den sonst etwas faden Dualen gegen die Computergegner wesentlich mehr Spannung verleiht.

STECKBRIEF

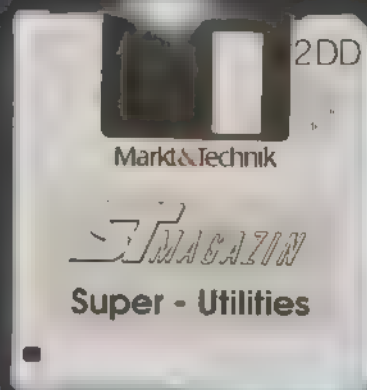
MS-DOS  
nicht geplantATARI ST  
in VorbereitungGenre Sport  
Hersteller Palace Zirkus-Preis 50 bis 85 MarkAMIGA 68%  
Grafik 53% Sound 70%  
POWER WERTUNG 68%C 64 66%  
Grafik 60% Sound 62%  
POWER-WERTUNG 66%



# EINEN MONAT LANG.



Mit ST Magazin sind Sie



## ST MAGAZIN KENNERNER-ANGEBOT

☒ Ich möchte das Kennern-Angebot anfordern.

NAME: \_\_\_\_\_

STRASSE: \_\_\_\_\_

PLZ: \_\_\_\_\_

DATUM: \_\_\_\_\_

Name Vorname

Strasse Hausnummer

PLZ Ort

Datum Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Mark & Technik Verlag AG, Postfach 304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechtes durch meine 2. Unterschrift.

Internet: 2. Unterschrift

im Jahresabonnement besondere Vorteile

Sie zahlen nur €

von zwölf Ausgaben im Jahr

zum Preis von €

zum Preis von €

zum Preis von €

zum Preis von €

zum Preis von €

zum Preis von €

zum Preis von €

Mark & Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar





Unkraut vergeht nicht: noch ein Spiel im Quasi-3D-Stil (Amiga)



Dies Trauerspiel ist mir zuviel (Amiga)

## UNTERGEGANGEN

## Treasure Trap

Bei Treasure Trap geht es darum mit einem Taucher in einem Unterwasserschiffswrack so viele herumliegende Goldbarren wie möglich aufzusammeln. Das Schiff ist in verschiedene Räume unterteilt, wobei man in angrenzende Räume nur durch Schotten gelangt. Manche sind verriegelt und man braucht einen speziellen Schlüssel, um sie zu öffnen. Naturlich gibt es mehrere verschiedene Schlüsselarten, wobei der Taucher maximal drei auf einmal mit sich führt. Um an das begehrte Gold zu gelangen, muß man

manchmal Rauminventar wie herumliegende Kisten oder Stühle verschoben und diese dann als Leitern verwenden. In den Räumen wimmelt es außerdem von Meeresbewohnern. Diesen sollte man möglichst ausweichen. Bei Gefahr zu argen Angriffen läßt man ein kleines grünes Fischchen schwimmen, das die Feinde vom Bildschirm mampft. Auf die noch zur Verfügung stehende Luft muß man bei seiner Suche ebenfalls achten. In manchen Räumen liegen jedoch Ersatzpreluftflaschen, her-

Ein Spiel der Klasse auf aber unausrottbare. Die merkwürdige dreidimensionale Perspektive durch die man nicht abschätzen kann, ob man bereits Feinde berührt, der ob diese mit wertvollen Gegenständen hatten wir vor vier Jahren schon. Auch die Raumgegenstände zu verschieben, um an begehrte Objekte



zu gelangen, ist nicht die neueste. Zudem bietet 'Treasure Trap' nichts Neues. Goldbarren einsammeln, Gegenstände verschieben, auf die Preluft achten, das wars. Das unvergessene Balmann war da um Klassen besser. Alles in allem kein Programm, was man nachts kucken Schlaf findet.

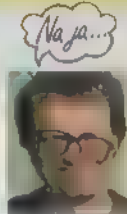
## SPAR-SCHLÄGER

## Pro Tennis

Für 20 Mark bekommt man heutzutage im Sportgeschäft um die Ecke nicht mal ein Tennisracket der Sperrholzkasse. Wer diesen Betrag in eine Diskette für seinen Amiga oder ST investiert, wird Besitzer eines ganzen digitalen Tennisplatzes und darf gegen Freund oder Computer antreten. Pro Tennis Simulator heißt das neue Beispiel der Simulator-suchtigen Sparpreis-Spezialisten von Code Masters. Bei einer soch milden Preisgestaltung darf man allerdings keine Regeperfektion erwarten. Ein Schiedsrichter zahlt

zwar lautstark mit, doch schließlich beendet er einen Satz spätestens dann, sobald ein Spieler 6:5 führt, da hat wohl der Spielerplatz nicht mehr für die Tie-Break-Regeln gereicht. Schlicht ist die Steuerung. Zum einen muß ihr Eure Spielfigur schnell in eine Position bringen, in der sie den Backer Feuerknopfdruck erwischen kann. Trifft man den Ball, so niedriger Flugbahn wird ein Lob produziert, auf mittlerer Höhe ein Flugball und aus dem Rückterkrallen des Balls aus, üftigen Höhen resultiert ein Schmetterball. Ist

Stellt sich der Computergegner in einer Sport-Simulation besonders schädel, so spricht man, Anerkennung von einem Hauch. Das ist eher intelligenz. Der Tennis-spieler von Code Masters kann allerdings mit der Bezeichnung 'Kunst der Dummheit' rechnen. Selbst auf dem "höchsten" Schwierigkeits-



grad kaputt folgen der Trick. Sofort nach dem Aufschlag ans Netz. So ganz wie immer, so ist der Computer dann der Ball ins Netz. Den Einspieler-Modus kennt ihr deshalb ganz vergessen. Auch zu zweit mag angesichts der unterentwickelten Spielmechanik die Freude aufkommen.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Electronic Zoo. Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA 43%

Grafik 64% Sound 16%

POWER-WERTUNG 43%

ATARI ST

In Vorbereitung

C64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Code Masters. Zirkapreis: 20 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 33%

Grafik 43% Sound 44%

POWER-WERTUNG 33%

ATARI ST 33%

Grafik 43% Sound 48%

POWER-WERTUNG 33%

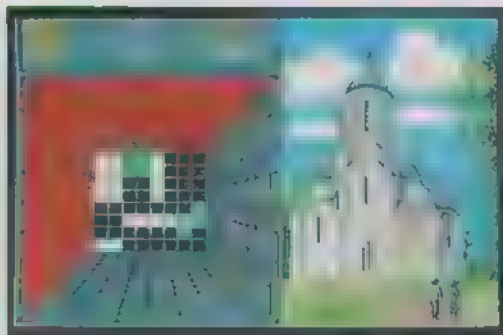
C64

nicht geplant





Nur nicht den Kopf verlieren (MS-DOS/VGA)



Jetzt nur nicht die Nerven verlieren (Amiga)

## FACELIFTING

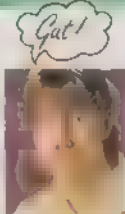
## Facies

Ganz schön fleißig, der sowjetische Erfinder von "Tetris". Nach "Welltris" und "Hatriis" gibt's bereits sein neuestes Werk zu kaufen. Allem Anschein nach kann er sich nicht vom "Irgendwas-für-1-nach-unten-und-muß-geordnet-werden"-Spielprinzip losreißen, denn auch "Facies" baut darauf auf. Diesmal purzeln jeweils zwei "Gesichtsteile" nebeneinander in den bekannten Zylinder.

Die Köpfe von verschiedenen Personen wurden in fünf Teile zersägt. Eure Aufgabe besteht nun darin, die Teile wieder richtig zusammenzu-

setzen. Also, zuerst kommt das Kinn, dann Mund, Nase und Augen und zum Schluß muß noch der Deckel, sprich die Stirn samt Haarpracht, darauf. Hat dies geklappt, winken Punkte und der recyclete Kopf wird vom Bildschirm genommen. Je nach Level sind vier bis acht verschiedene Gesichter im Spiel — mal fantasievolle Monster, mal irdische Politiker. Dabei kann manch amüsante Konstruktion entstehen, denn man darf auch Teile von verschiedenen Personen — sofern die Reihenfolge eingehalten wird — kombinieren. **mg**

Er denkt etwas engstirnig (oder besser "zylinderförmig"), der gute Alexey aus Rußland. Auch sein viertes Spiel baut auf dem "Tetris"-Gedanken auf. Dank einiger faktischer Finessen ist es mit dem ein ordentliches Tetris-Programm. Konzentration ist gefragt, wenn man aus den bei-



herunterpurzeln auswählen und deren Position tauschen. Konner bauen sich absichtlich einen Turm aus "fehlgeleiteten" Teilen der dazu dient die Gesichtsfunktion zu testen, so daß man beide losgelöst von einander steuern

kann. Besonders nett ist der Turnier-Modus, wo mehrere Spieler antreten.

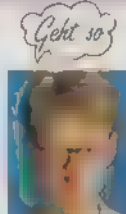
## TETRIS IM QUADRAT

## Welltris

Alexey Pajitnov hat wieder zugeschlagen. Bei dem "Tetris"-Nachfolger "Welltris" schauen wir von oben in einen viereckigen Kasten. Von allen vier Seiten purzeln die guten, alten Tetris-Blöcke die Wände herunter, um sich auf der Bodenplatte in mehr oder weniger schönen Formationen zu stapeln. Immer wenn wir eine horizontale oder vertikale Linie von Wand zu Wand geschafft haben, verschwindet diese, und unsere Punktekonno verzeichnet einen sattem Zugewinn. Gesteuert werden die Blöcke mit dem Nummernblock der Ta-

statur. Wir können zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen, wobei im ersten Level die Figuren aus höchstens vier Blöcken bestehen. Level 2 und 3 warten dann mit "Fünfer-Blöcken" auf, was selbst den härtesten Tetris-Maniac zur Verzweiflung treibt. Die Blöcke müssen nicht nur gedreht und verschoben werden, auch die Bodenplatte gilt es ständig im Auge zu behalten. Nur so lassen sich via versprochenen Konstellationen entwickeln und Blockaden vermeiden. Ein Knobelenspiel für helle Köpfe. **vw**

Hoppla, das kommt uns aber bekannt vor? Gab es da nicht vor einem halben Jahr ein prima Geschicklichkeitsspiel mit dem Namen "Block Out"? Da ist der gute Alexey Pajitnov ein bißchen zu spät gekommen, zumal das Konkurrenzprodukt eindeutig der Sieger ist. Nimmt man das, das geniale Spielprinzip von Te-



tris mal vier, dann heißt das noch lange nicht, daß sich auch der Spießer verierlich. Auch bei der Steuerung hätte man sich etwas mehr Mühe geben können. Je nach Wand werden andere Tasten benutzt, was nicht gerade zur Übersichtlichkeit beiträgt. Womöglich wäre bei "Welltris" mehr gewesen.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 67%

Grafik 49% Sound 53%

POWER WERTUNG 67%

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

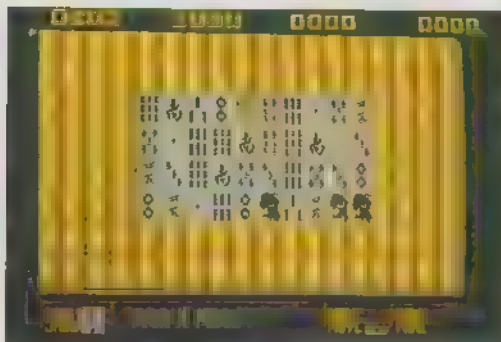
Grafik 35% Sound 33%

POWER WERTUNG 64%

C 64

nicht geplant





Lin Wu schlägt ich im Mu (Amiga)



Kuckuck: Wer entdeckt die Werbung als erster? (MS-DOS)

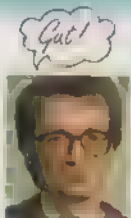
## SHANGHAIS UR-ENKEL

## Lin Wu's Challenge

Alle Mann bereit für einen komplizierten Einstiegsatz? Dann bitte tief einatmen und weiterlesen: "Lin Wu's Challenge" ist eine Variante des Spielautomaten "Match it", von dem es bereits mit "Turn it" einen Amiga-Ableger gibt und der auf dem Computerspiel-Klassiker "Shanghai" basiert, das wiederum Anleihen beim Brettspiel "Mah Jongg" macht. Das Spielprinzip ist entsprechend bewährt: Auf einem Spielfeld legen viele bunte Steinchen herum, die ihr abräumen könnt, indem ihr jeweils ein Paar gleicher Steine

entfernt. Ein Paar darf man nur wegnehmen, wenn beide Spielsteine mit einer Linie verbunden werden können, die maximal über zwei Ecken verläuft. Jedes der 60 Spielsteine muß innerhalb eines Zeitlimits leergeräumt werden. Um in schwierigen Situationen ein wenig Beistand zu erfahren, darf man ein paarmal auf die Funktionen "Move", "Take" und "Show" zugreifen, mit denen ihr Steine verschieben, unbeachtet der Regeln beliebig wegnehmen oder Euch einen Zugvorschlag zeigen lassen könnt.

Lin Wu's Challenge hat fleißig die Regeln des Match it Automaten absorbierbar, was den Spielspaß nicht sonderlich schmälert. Mit 60 immer schwieriger werdenden Spieledrücken und zweckmäßiger, übersichtlicher Grafik wird der Denksport Fan bestens beschäftigt; die begrenzten Hilfsfunktionen



sind in kniffligen Situationen eine gute Frustbremse. Nur ein Passwort-System haben die sonst so grundlichen Programmierer vorgesehen. Daß man bei dem neuen Spiel wieder vom ersten Level an starten muß, strahlt die Geduld ganz gewaltig und trübt die Freude am ansonsten gelungenen Programm.

Geduld ganz gewaltig und trübt die Freude am ansonsten gelungenen Programm.

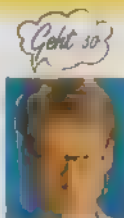
## GLIMMSTENGEL

## Sunny Shine

"Sunny Shine" ist Kottenraucher. Ke n Wunder, bei dem ganzen Ärger, den er in letzter Zeit hat. Da wird ihm doch glatt der unersetzliche Wagen von einer Dampfwalze zu Brei gefahren. Als wäre das nicht schon Katastrophe genug, war das Wägelchen auch noch geliehen. Ein neuer Oldtimer muß also her. Das ist leichter gesagt als getan: handelt es sich doch um einen "Cashin' ac", Baujahr 1957. Und den gibt es in ganz Los Angeles nur zweimal. Da Sunnys Flunder-Model nicht mehr fahrtüchtig ist, macht er sich auf die Suche nach der

zweiten Ausgabe. Weil Sunny lieber den ganzen Tag am Strand herumliegt, ansieht zu arbeiten, fehlt natürlich auch das nötige Kleingeld für den geplanten Autokauf. Deshalb steuern wir unseren Helden in alter Adventure-Tradition mit Maus und "Multiple-Choice"-Menüs durch L.A. und versuchen, durch geschickte Taktiken, viele Dollars zu machen. Besonders wichtig ist dabei, daß Sunny immer ausreichend mit Sargnägeln versorgt ist. Ohne seinen stündlichen Nikotin-Nachschub ist mit ihm einfach nichts anzufangen, wv

Die Tabakindustrie entdeckt eine neue Zielgruppe: die Computerspieler. Zum Glück wurde dabei auf allzu plumpe Werbemaßnahmen verzichtet. Das komplett in Deutsch gehaltene Adventure weiß mit einer komfortablen



Puzzles gemessen an "Larry" oder Zak McKracken die hier offensichtlich Pate standen, deutlich einfacher. Schließlich will man Zigaretten verkaufen und keine Kunden vergraulen. Sunny Shine macht trotzdem eine Weile Spaß. Der Preis ist dank uppigem "Product Placement" relativ niedrig.

Weile Spaß. Der Preis ist dank uppigem "Product Placement" relativ niedrig.

STECKBRIEF

Genre: Denksport  
Hersteller: Laser Soft, Zirkapreis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 69%

Grafik 60% Sound 39%

POWER WERTUNG 69%

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Adventure  
Hersteller: Philip Morris, Zirkapreis: 59 Mark

MS-DOS 55%

Grafik 62% Sound 25%

POWER WERTUNG 55%

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

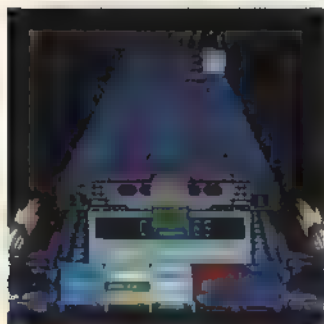
C 64

in Vorbereitung









## Klax



Die Amiga Version der genialen Geschicklichkeits-Grübeleien "Klax" läßt keine Wünsche offen. Zwar unterscheidet sie sich nur im Sound vom ST Original, doch ließ bereits das Vorbild kaum Wünsche offen. Wer nicht schon beim Gedanken an Denkspiele, die auch Fingerfertigkeit erfordern, rot anläuft, der muß sich Klax einfach kaufen. Neben "Tetris" ist Klax das bislang beste Spiel in diesem Genre. *mg*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Tengen  
Zirka-Preis: 75 Mark

**AMIGA 89%**

Grafik: 53% Sound: 69%

POWER-WERTUNG: 89%



## Their finest Hour: Battle of Britain

Endlich ist die feine Luftkampsimulation "Their finest Hour" auch auf dem Amiga erhältlich. Besonders gut ist bei dieser Version der tolle Sound gelungen. Leider wurde dafür bei der Grafik etwas gemunkelt. Zwar ist diese farbenprächtiger, aber trotz einstellbaren Detailstufen langsam. Wer sich an der lahmen Geschwindigkeit nicht stört, bekommt ansonsten einen Flugsimulator vom Allerfeinsten. *mh*

Genre: Simulation  
Hersteller: Lucasfilm Games  
Zirka-Preis: 85 Mark

**AMIGA 79%**

Grafik: 70% Sound: 69%

POWER-WERTUNG: 79%



## Champions of Krynn



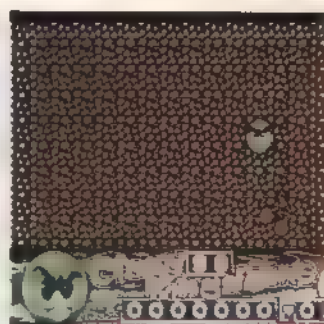
Man glaubt es kaum: das AD&D-Rollenspiel "Champions of Krynn" ist für den Amiga erschienen. Am feinen Spielprinzip hat sich nichts geändert, auch die recht schmucke Grafik ist geblieben. Nur der Sound wurde ordentlich aufgeböhrt und sorgt nun für zusätzliche Atmosphäre. Leider läuft "Champions of Krynn" nur mit 1 MByte RAM. *mh*

Genre: Rollenspiel  
Hersteller:SSI  
Zirka-Preis: 90 Mark

**AMIGA 86%**

Grafik: 79% Sound: 45%

POWER-WERTUNG: 86%



## Cloud Kingdoms

Terry hüpf und hüpf und hüpf — diesmal auf dem C 64 und macht keine ganz so schlechte Figur. Die Grafik ist für C 64 Verhältnisse durchaus ansprechend und auch die Musik kann sich hören lassen. An dem Spielprinzip hat sich gegenüber den anderen Versionen nichts geändert. Noch immer heißt es fleißig Kristalle aufsammeln und munter durch die Gegend rollen. Ein nettes, leichtes Spielchen als Pausenfüller. Die C 64-Version hat mir noch am meisten Spaß gemacht. *vw*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Millennium  
Zirka-Preis: 60 Mark

**C 64 44%**

Grafik: 43% Sound: 44%

POWER-WERTUNG: 44%



## Wipeout

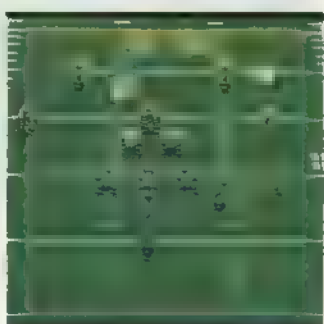
In "Wipeout" dreht sich alles um eine Sportart, die sich in zukünftigen Jahrhunderten etablieren soll: Raketen-Skateboard-Wasserskiläufen. Auf verschiedenen Planeten können bis zu zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander Rennen fahren. Leider hat man bei diesem Spiel den Witz vergessen. Technisch und spielerisch bleibt Wipeout auf der Strecke. Durch miese Steuerung und Magergrafik kommt trotz Liga-Modus kein rasanten Vergnügen auf — Bäh. *mh*

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Gonzo Games  
Zirka-Preis: 70 Mark

**AMIGA 28%**

Grafik: 41% Sound: 32%

POWER-WERTUNG: 28%



## Cyberball

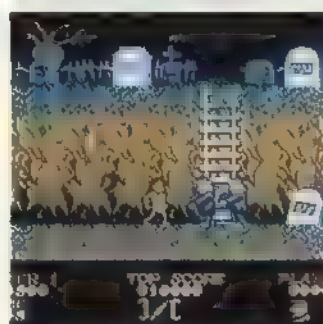
Knack, Knirsch, Rumpel. Wenn wuchtige Roboter zu einem American Football-Match mit ein paar kleinen Sonderregeln antreten, bleibt keine Schraube trocken. Die Umsetzung des Action Sportspiels "Cyberball" von Amiga auf ST gelang quasi 1:1. Das heißt leider auch, daß der guten Idee zum Trotz die zähe Steuerung sowie die schlappe Spielbarkeit auch auf dem Atari eher für leere Ränge sorgen. Ein originelles Programm, das sich recht schlapp spielt. *hl*

Genre: Sport  
Hersteller: Tengen  
Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

**ATARI ST 48%**

Grafik: 57% Sound: 64%

POWER-WERTUNG: 48%



## Ghosts'n' Goblins

Mit dem Arcade-Vorbild und der ordentlichen ST-Umsetzung hat die MS-DOS-Version nur noch wenig gemeinsam. Statt Scrolling gibt's "Bild für Bild"-Action und viele Szenen wurden einfach weggelassen. Ein Level ist hier ziemlich kurz und bietet jeweils viele Wiederholungen. Bis zum vierten Level braucht man kaum vier Minuten. Außerdem darf nur mit dem Joystick und nicht mit Tastatur gespielt werden. Alles in allem keine Katastrophe, aber doch eine ziemliche Enttäuschung. *mg*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Elite  
Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS 48%**

Grafik: 51% Sound: 14%

POWER-WERTUNG: 48%



## North Sea Inferno

Nun ist auch der Atari ST mit einem der übelsten Action-Ergüsse gestraft worden. Das Terroristen Killen beim "North Sea Inferno" entspricht grafisch und spielerisch im wesentlichen dem Niveau der Amiga-Version. Statt fieser Dig-Sounds knarzen auf dem ST Krümel-Effekte aus dem Lautsprecher. Zudem läuft's nur auf STs ab 1 MByte. *hl*

Genre: Action  
Hersteller: Magic Bytes  
Zirka-Preis: 30 bis 45 Mark

**ATARI ST 14%**

Grafik: 24% Sound: 19%

POWER-WERTUNG: 14%





### F-29 Retaliator

Der Flugsimulator "F-29 Retaliator" unterscheidet sich auf dem ST kaum von der Amiga-Version (Test in *POWERPLAY* 6/90). Nur auf ein paar Farben und den kernigen Sound müssen ST-Besitzer verzichten. Ansonsten versüßen zahlreiche Missionen, eine relativ langsame, dafür aber detaillierte Grafik und einstellbare Schwierigkeitsstufen das Flugvergnügen. F-29 ist genau das Richtige für Flieger, die vor dem Mammutprogramm "Falcon" immer zurückerschrecken. *mh*

Genre: Simulation  
Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 85 Mark

**ATARI ST 79%**

Grafik: 66% Sound: 49%

POWER-WERTUNG: 79%



### Cloud Kingdoms

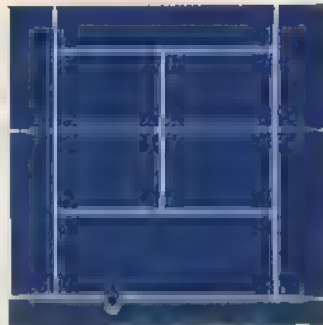
Auch Amiga-Besitzer dürfen jetzt Ball spielen. Gegenüber dem Atari ST hat sich bei der Amiga-Umsetzung von "Cloud Kingdoms" nichts geändert. Flummiball-Terry hüpft sich immer noch durch 32 Level und sammelt Kristalle auf. Damit ihm nicht die Luft ausgeht, sollte er sich tunlichst vor Billardkugeln, Insekten, Säurepflüzen und Lavafeuern in acht nehmen. Zusätzlicher Zeltrock sorgt für Hektik. Ganz nett, aber für Profis viel zu einfach. Ein Spiel für zwischendurch, zum Entspannen. *vw*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Millennium  
Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

**AMIGA 44%**

Grafik: 39% Sound: 42%

POWER-WERTUNG: 44%



### Tie Break

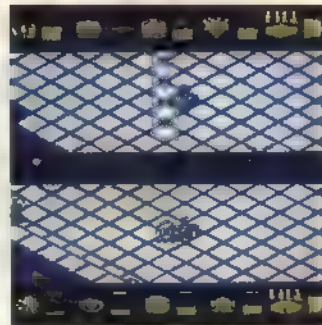
Bei der Tennis-Simulation "Tie Break" müßt ihr auf dem Commodore 64 leichte Abstriche bei Grafik und Sound machen, doch Steuerung und Spielprinzip können sich mit der in Ausgabe 4/90 getesteten Amiga-Version messen. Hat man sich an die Steuerung gewöhnt, gibt's schnelle Ballwechsel mit vier Schlagarten. Die aktuelle Weltrangliste wird gespeichert. Mit einem Adapter den es für 15 Mark beim Hersteller gibt, dürfen auch bei der C-64-Version bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten. *hl*

Genre: Sport  
Hersteller: Starbyte  
Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

**C 64 77%**

Grafik: 53% Sound: 41%

POWER-WERTUNG: 77%



### Domination

Neuester Streich der Firma Magic Bytes ist das Strategie-Actionspiel "Domination". In speziellen Arenen können zwei Spieler gleichzeitig mit Robotern aufeinander eindreschen. Die Kampfbahnen werden durch Eisflächen, Löcher und andere Gemeinheiten zusätzlich bereichert. "Domination" ist eine recht brauchbare Mischung aus Taktik und Action, die zu zweit am meisten Spaß macht. Die Grafik und der Sound sind ganz nett, aber nicht umwerfend. *mh*

Genre: Actionspiel  
Hersteller: Magic Byte  
Zirka-Preis: 35 Mark

**C 64 65%**

Grafik: 61% Sound: 59%

POWER-WERTUNG: 65%



### Defenders of the Earth

Den Superhelden Phantom, Flash Gordon und Mandrake dem Magier sind die Kinder gekidnappt worden. Flash begibt sich auf eine Befreiungsaktion in die Festung des Bösen. Große, bunte Sprites, schmissige Musik; Actionfans sollten sich "Defenders of the Earth" einmal genauer ansehen. Allerdings tauchen die Gegner etwas zu unmotiviert auf. Man läßt eine Menge Leben, bevor man alles im Griff hat. *vw*

Genre: Action  
Hersteller: Enigma  
Zirka-Preis: 50 Mark

**C 64 55%**

Grafik: 59% Sound: 52%

POWER-WERTUNG: 55%



### Second Front: Germany turns East

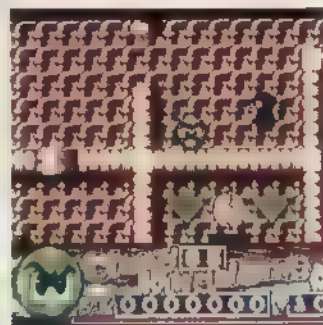
Bernharte Strategiefans können sich auf ein neues "Ich schiebe meine Arme von A nach B"-Spiel freuen. SSI's Kriegsspektakel "Second Front: Germany turns East" dürfte die Vollblutaktiker ansprechen. Die Grafik ist ziemlich dürftig, dafür stecken sowohl taktische Finessen in dem Spiel, daß Gelegenheitsspieler schnell gefrustet aufgeben. Mir liegt das Szenario im Magen, aber das ist Geschmackssache. *mh*

Genre: Strategiespiel  
Hersteller: SSI  
Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 72%**

Grafik: 28% Sound: 00%

POWER-WERTUNG: 72%



### Cloud Kingdoms

Aller guten Dinge sind vier. Nach den anderen großen Systemen treibt Terry nun auch auf MS-DOS-Computern sein Inwesen mit der Mischung "Hüpfen, rollen und sammeln". Dabei muß er Bösewichtern ausweichen, die Lebensenergie abziehen. Sodafaschen und Früchte dagegen, bringen verbrauchte Energie sofort zurück. Grafik und Sound unterscheiden sich nicht wesentlich von den anderen Systemen. Kein Spiel, das man unbedingt haben müßte, aber es läßt sich spielen. *vw*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Millennium  
Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

**MS-DOS 44%**

Grafik: 40% Sound: 31%

POWER-WERTUNG: 44%



### Ghosts'n' Goblins

Mit ziemlicher Verspätung ist die ST-Umsetzung des actionlastigen Geschicklichkeitsspiels "Ghosts'n' Goblins" eingetrudelt. Im Gegensatz zur MS-DOS-Version wurden hier praktisch alle Features des Arcade-Vorbildes übernommen. Das Scrolling ist ordentlich flott und der Schwierigkeitsgrad ganz schön gepfeffert. Action-Anfänger sollten die Finger davon lassen. Obwohl man an einigen Stellen etwas Glück braucht, um unbeschadet vorwärts zu kommen, ist Ghosts'n' Goblins ein Testspiel wert. *mg*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Elite  
Zirka-Preis: 80 Mark

**ATARI ST 61%**

Grafik: 65% Sound: 60%

POWER-WERTUNG: 61%





## Ein neues Fieber bräutet sich in den Spielhallen aus. Auch Dis- ketten- und Modulschächte sind davon infiziert, und je- der, der einmal den Joystick ergriff, wird unheilbar ange- steckt: Denkspiele kommen.

**V**or drei Jahren war die Computer-Spielwelt noch in Ordnung. Es piepte und knallte, imaginäre Computer Aliens ließen zu Tausenden ihr elektronisches Leben um dem Spieler Vergnügen zu bereiten. In unzähligen Abenteuerspielen wurden Prinzessinnen gerettet und Drachen besiegt. Auch der Computer-Flug mit einem simulierten Flugzeug stand hoch im Kurs.

Dann brachte die englische Firma Microsoft ein auf den ersten Blick äußerst simples Spielchen für Heimcomputer auf den Markt: "Tetris". Kleine fallende Klötzchen, die bunt eingefärbt waren, mußten aufeinander gestapelt werden, so daß eine lückenlose Klötzchenreihe entstand. Keine tolle Grafik, schlichtes Spielprinzip, kaum Abwechslung während des Spielverlaufs. Wer sollte sich freiwillig schon so ein Programm kaufen?

Die Spieler waren sich eingestanden: Alle mußten sich Tetris kaufen. Denn bei Tetris braucht man nicht stunden- oder tageangrumprobieren, um ein erstes Erfolgserlebnis zu haben. Das Spielprinzip begriff jeder sofort. Sogar eher ernsthafte Computer-Anwender befiel der Tetris-Virus. In den Kaffeepausen wurde der Kaffee kalt, da auf den Monitoren nur noch fallende Klötzchen zu sehen waren. Bäumen war "Out", Klotzen war "In".

Die amerikanische Firma Atari Games (die nichts mehr mit Atari's Atari-Computern zu tun hat) kam auf die Idee, das Spiel als Arcade-Automat umzusetzen. Kurze Zeit später stand in den Spielhallen ein Tetris-Automat. Das Spiel war gegenüber dem Computer-Vorbild etwas leert, so daß jetzt zwei Spieler gleichzeitig mit den gleichen Klötzchen spielen

konnten oder sogar am gleichen Klötzchenhaufen mitstapelten. Der Versuch, Tetris als Automatenversion in die Spielhalle zu stellen, war allerdings ein großes Risiko. Schließlich herrschten dort die bösen und lärmenden Außenirdschen, die auf jede nur erdenkliche Art erwidert wurden. Würden die Action-Spieler diesen Automaten akzeptieren?

Sie akzeptierten. In größeren Spielhallen war der Automat gleich mehrfach anzutreffen, denn ein Gerät allein konnte

Klax (rechts) und  
Tetris (unten) zwei  
Denkspiel-Klassiker



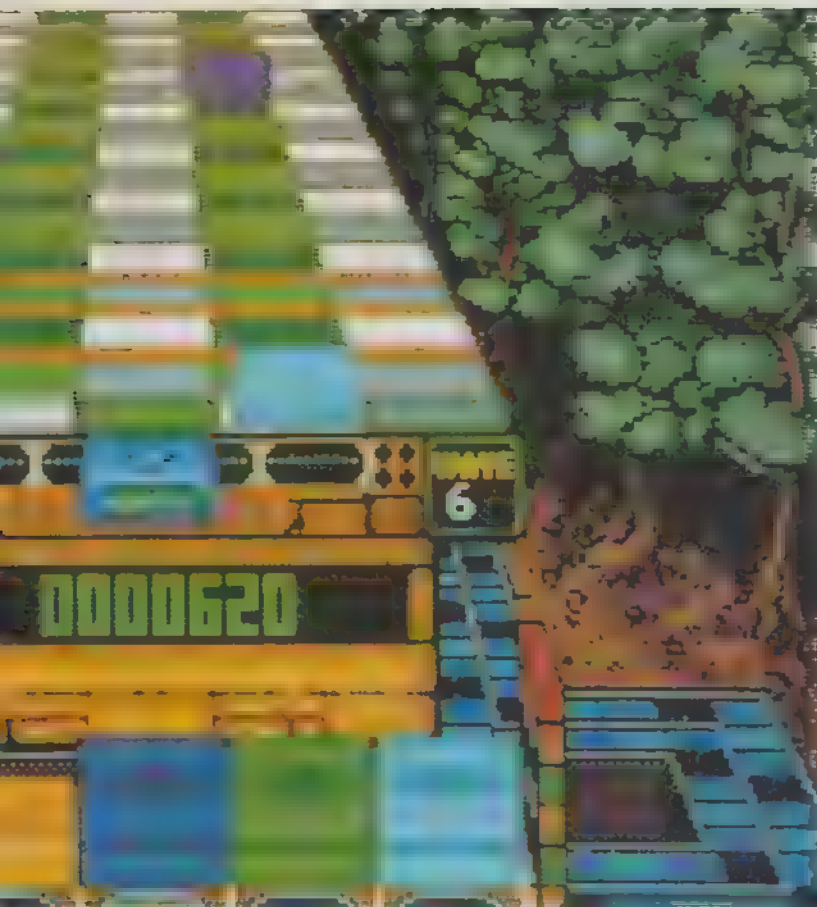
den Ansturm der Tetris-Süchtigen nicht standhalten. Jetzt kamen auch die Spielverrückten, Japaner auf den Tetris Geschmack, was den Spielhallen eine Flut von Tetris-Varianten mit anderem Namen und leicht modifiziertem Spielablauf bescherten. An den grandiosen Erfolg des Ursprungsspiels kam jedoch keiner heran. Das Tetris-Fieber war trotz-

dem vollends entfacht. Aber irgendwann wird auch der beste Spielautomat langweilig. Es mußten echte Nachfolger her, die sich zwar ähnlich einfach spielen sollten, aber keine billige Kopie von Tetris sein durften.

Weder warteten die Japaner die Chance. Von Konami kam der Automat Block Hole. Die Klötzchengrundidee wur-

de beibehalten. Hier schoß man jedoch auf die unförmigen, herunterfallenden Klötzchen, bis sie eine rechteckige Form annahmen und dadurch vom Bildschirm gelöscht wurden. Kein Block durfte den unteren Bildschirmrand berühren. Dank zusätzlicher Extras war der Automat ein würdiger Nachfolger des alten "Tetris". Prinzip:





system zu Spelsystem große Unterschiede. Klarer Denkspielfavorit aller Systeme ist der in Deutschland erst im August offiziell von Nintendo erhältliche Game Boy. Sei es, daß sich diese einfachen Spielchen von vornherein für unterwegs besser eignen als andere Spiele, sei es, daß der Game Boy aus Japan kommt, wo Software-Entwicklung am schnellsten, besten und effektivsten vorantreiben geht. Jedenfalls ist für das kleine Handspiel das Denksport-Angebot am größten (siehe Tabelle). Darauf folgt die PC-Engine. Beim Mega Drive, dem Sega Master System und dem Nintendo Entertainment System sieht es dagegen mit nur ein bis zwei Modulen bisher düster aus.

Wer Klax in der Spielhalle einmal ausprobiert hat und jetzt ohne die bunten Klötzchen nicht mehr leben kann, muß sich einen Computer zulegen. Überhaupt sieht es bei den Heimcomputern gegenüber den Konsolen besser mit dem Denksportsortiment aus. Wer jetzt richtig Lust auf ein Spielchen à la Tetris bekommen hat, sollte mal in der Tabelle stöbern. Für jeden Computertyp ist etwas dabei.

Das Ursprungsspiel Tetris wurde übrigens in der UdSSR programmiert. Der 35-jährige Alexej Paschnow und der 20-jährige Vadim Gerassimov wollten eigentlich das in der UdSSR sehr verbreitete Puzzlespiel "Pentaeeder" für einen Computer umsetzen (siehe Interview in POWER PLAY 5/89). Nach einigen Umstrukturie-

# DENKSTE!

Weitere Firmen besannen sich der simplen und leicht zu verstehenden Spiele, anstelle mit viel grafischem Aufwand Monster zu formen, die dann doch nur abgeschossen werden. So gibt es heute in der Spielhalle immer mehr "sanftere" Spiele wie z. B. "Pang", bei dem große farbige Luftblasen in immer kleineren zerschossen werden müssen, bis nichts

mehr von ihnen übrig ist. Zwei Beispiele: "Plotting" ist ein Automat von Taito, bei dem grafische Symbole kombiniert werden und eine "Shanghai"-ähnliche Automatenumsetzung heißt "Match 1".

Der letzte Clou aus der Spielhalle stammt erneut von Atari Games und heißt "Klax". Hier müssen lautstark anpolternde farbige Klötzchen in

Reihen und Spalten sortiert werden. Tetris-Coin-Verkäufe: Umsetzungen in POWER PLAY 5/90 um die nächste Runde zu erreichen.

Wie so oft wirken sich die Gepflogenheiten der Spielhalle auch auf den Heimcomputermarkt aus. So wurde von den Automatenvorbildern einiges für den Heimgebrauch umgesetzt. Hier gibt es von Spiel-

ern zum Beispiel farblich sortierbare Klötzchen, die in Luftblasen verwandelt werden können. Das Spiel schließlich der russischen Firma Mirmorsoft, die es für die in Europa, England und Amerika üblichen Computersysteme umsetzte. Alexej und Vadim haben seitdem natürlich nicht geschlafen. Ihre letzten Meisterwerke findet ihr in dieser Ausgabe. *hl*



## Empfehlenswerte Denkspiele auf einen Blick

Titel	Beschreibung	Am	ST	MS	C64	Nin	Sega	P-E	Mega	Game Boy	Lynx
Anticipation	Ein Ratespiel für die ganze Familie. Der Computer zeichnet Figuren nach, die vom Spielteam erraten werden müssen. Derjenige, der die Figur errät, erhält Punkte, mit der er seine Spielfigur verrücken darf. Leider nur in Englisch.	—	—	—	—	65%	—	—	—	—	—
Atomix	Hobby-Chemiker, wo seid Ihr? Hier dürfen nach bester Denkspielmanier Moleküle zusammengebastelt werden. Die Atome werden angeklickt und in eine Richtung gelenkt. Mauern und andere Hindernisse erschweren die Aufgabe.	76%	76%	IV	IV	—	—	—	—	—	—
Block Out	Tetris wird dreidimensional. Man schaut hier in die Röhre und muß die Steinchen beim Fallen entsprechend verschoben, so daß der Grund der Röhre lückenlos mit Steinchen besetzt ist. Schichten aber zweckmäßige Grafik.	74%	—	Erh	—	—	—	—	—	—	—
Blockia	Eine Kugel bewegt sich langsam aber unaufhaltsam in einer Rinne vorwärts, die aus verschlebbaren Mosaiken aufgebaut ist. Während die Kugel rollt, muß man die Rinnen so hinlegen, daß immer ein Weg vorhanden ist.	—	—	—	—	—	76%	—	—	—	—
Bombuz	Sprengmeister auf dem Computer. Ein kleines Männchen muß auf Inseln herumliegende Bomben springen, ohne sich dabei selbst in die Luft zu jagen. Viele verschiedene Extras und tolle Levels machen das Spiel zu einem Sucht-Kandidaten.	78%	—	75%	75%	—	—	—	—	—	—
Brain Blaster	Haben Sie ein gutes Gedächtnis? Bei "Brain Blaster" müssen unter Zeitdruck Muster nachgebildet werden, die vor Spielbeginn nur kurz erscheinen. Zu zweit oder dritt noch interessanter, da man jetzt auch schneller als seine Mitspieler sein muß.	80%	80%	—	—	—	—	—	—	—	—
Chips Challenge	Ein Männchen läuft herum und muß Mikrochips einsammeln. Die sind jedoch meist hinter Türen, Feuerwänden, auf rutschigen Eisflächen pazert oder durch Monster geschützt. Schlüssel und Insektensprays gibt's zur Genüge. Weit über 100 Levels.	—	—	—	—	—	—	—	—	—	84%
Coloris	Ähnlich stark "Tetris", hier geht's jedoch darum, die gleichfarbige Blöcke senkrecht, waagrecht oder schräg anzuordnen, damit sie vom Bildschirm gelöscht werden. Außerdem kann man die Blöcke mit Wucht in den Boden rammen, um so die Muster zu bekommen.	74%	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Emotion	Buntes Billard, bei dem gleichfarbige Kugeln vom Bildschirm geschubst werden. Eure Aufgabe: Alle Kugeln müssen verschwinden. Doch Vorsicht: Trifft man daneben, erscheinen neue Kugeln auf der Bildebene.	69%	69%	V	IV	—	—	—	—	—	—
Fitput	Die Umsetzung des Automaten "Plotting". Hier müssen Klötzchen mit Symbolen zusammengefügt werden, so daß sie vom Bildschirm verschwinden. Bei diesem Spiel muß man viel im Voraus denken.	—	—	—	—	—	—	—	—	61%	—
Hyper Load Runner	Ein Klassiker für den Game Boy. Ein kleines Männchen frisst sich mit Säure an begehrte Geldsäcke. Dabei wird es von Gegnern verfolgt. Über Leitern und Mauersteine geht die Jagd, und oft landet man in der selbstgeätzten Falle.	—	—	—	—	—	—	—	—	79%	—
Ishtodo	Erinnert stark an das gute alte "Shanghai". Hier müssen Apple Macintosh-Steinchen gleicher Form oder Farbe nebeneinander liegen. Alle Steinchen müssen auf der Spielfläche liegen, damit sich (zumindest bei Macintosh) ein Orakel erfüllt.	87%	—	—	—	—	—	—	—	—	IV
Klax	Einmal gespielt, immer gespielt. Die polternden Klötzchen müssen waagrecht, senkrecht oder schräg gestapelt werden, damit sie vom Bildschirm verschwinden. Je nach Level müssen verschiedene Formen gestapelt werden, um weiterzukommen.	70%	IV	—	IV	—	—	—	—	—	—
Logo	Drei Spiele in einem. Steinchen müssen nach drei verschiedenen Methoden gelegt oder vom Spielfeld genommen werden. Nach jeder Runde kann der gelöste Level gespeichert werden. Zur Belohnung warten einige attraktive Damen.	70%	IV	—	IV	—	—	—	—	—	—
Pipe Mania	Klempner an die Computer-Konsolen. Während Wasser fließt, muß eine Leitung gebaut werden. Je länger, desto besser, denn wenn das Wasser das Leitungsende erreicht, ist die Länge ausschlaggebend für die Punkte.	IV	78%	—	77%	—	—	—	—	—	—
Puzzle Boy	Macht ähnlich süchtig wie "Tetris". Hier müssen jedoch Klötzchen verdreht oder verschoben werden, damit ein kleines Männchen den Ausgang eines Levels erreicht. Gibt's im Moment leider nur in japanischer Sprache.	—	—	—	—	—	—	—	—	88%	—



# AMIGA

Markt & Technik

**EXTRA**

## Software zum Taschengeldpreis

### Jedes Paket nur DM 49,-\*



Amiga Extra Nr. 1  
Grafik I



Amiga Extra Nr. 4  
Grafik II



Amiga Extra Nr. 15  
Tools



Amiga Extra Nr. 12  
Spiele



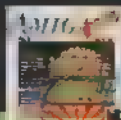
Amiga Extra Nr. 3  
Spiele



Amiga Extra Nr. 13  
Regnum



Amiga Extra Nr. 6  
AudioWorx



Amiga Extra Nr. 9  
Sortix-Hilfste



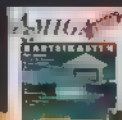
Amiga Extra Nr. 2  
Disk Utilities



Amiga Extra Nr. 10  
Disk Utilities II



Amiga Extra Nr. 14  
Men\_Mind 1.0



Amiga Extra Nr. 11  
Kartenkasten



Amiga Extra Nr. 7  
Erdkunde



Amiga Extra Nr. 16  
Erdkunde II



Amiga Extra Nr. 8  
Englisch



Amiga Extra Nr. 17  
Mathematik I



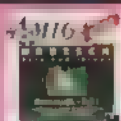
Amiga Extra Nr. 18  
Mathematik II



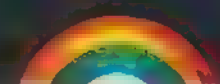
Amiga Extra Nr. 20  
Mathematik III



Amiga Extra Nr. 19  
Physik



Amiga Extra Nr. 21  
Deutsch I



**Markt & Technik**

Zeitschriften Bücher  
Software Schulung

Markt & Technik-Bücher und Software erhalten Sie bei  
Ihrem Buchhändler in Computer-Fachgeschäften und  
in den Fachabteilungen der Warenhäuser



## Empfehlenswerte Denkspiele auf einen Blick

Titel	Beschreibung	Am	ST	MS	C64	Nin	Sega	P-E	Mega	Game	Lynx
Shanghai	Der Steinchen-Klassiker. Eine Pyramide aus Spielsteinen muß abgebaut werden, indem man sie paarweise wegnimmt. Die Steine dürfen jedoch nur nach links und rechts weggenommen werden. Etwas Zufall im Spiel, aber extrem fesselnd.	Erh	Erh	Erh	Erh		82%			81%	—
Sokoban	Kisten müssen auf vorbestimmte Plätze geschoben werden. Dabei bewegt man immer nur eine Kiste auf einmal und auch nur durch Schieben. Eine falsche Bewegung, und man hat sich den Weg für andere Kisten verbaut.		—	—	90%		—	87%	85%		81%
Tetris	Damit fing alles an. Fallende Klötzchen werdenückenlos in einen Behälter sortiert. Jede geschlossene Reihe wird gelöscht, und alles was darüber lag, rutscht etwas tiefer. Der Behälter darf nicht überquellen, sonst ist's aus.	80%	Erh	80%	85%	14	—			96%	—
The Sentinel	... kann fast schon zu den Action-Spielen gezählt werden. In einer bizarren Landschaft werden Blöcke gestapelt, auf daß diese höher stehen als die Machthaber der Landschaft, der "Sentinel". Nur dann kann man diesen besiegen.	90%	Erh	90%	Erh		—				—
Turn 1	Ein weiteres Spiel der "Shanghai"-Klasse. Hier sind die Steine auf einer ebenen Fläche angeordnet. Wie beim Vorbild müssen gleiche Steine entfernt werden, wobei die Verbindung zwischen zwei Steinen jedoch nicht um drei Ecken führen darf.	80%	—		—		—				—
Xor	Sehr alt, aber sehr gut. Bei Xor müssen zwei Figuren die Ausgänge eines Levels erreichen. Diese gehen erst auf, wenn man eine Anzahl Schilder eingesammelt hat, die werden von Fischen und Vögeln bewacht.	80%	—	70%	—		—				—

In der Tabelle wurden aus Platzgründen die Namen der zehn Spielsysteme abgekürzt. Die Abkürzungen haben die unten angegebenen Bedeutungen. Die Zahlen geben die POWER WERTUNGEN der jeweiligen Tests an. Die Angabe "14" bedeutet "in Vorbereitung". "Erh" bezeichnet erhältliche Spiele, die wir aber nicht bewertet haben.

Am = Amiga  
ST = Atari ST  
MS = MS-DOS-Kompatible

C64  
Nin  
Sega  
P-E

C 64  
Nintendo Entertainment System  
Sega Master System  
PC-Engine

Mega  
Game  
Lynx  
= Sega Mega Drive  
= Nintendo Game Boy  
= Atari Lynx

Fortsetzung von Seite 18

### Sierra

Gute Nachrichten: Alle Sierra-Abenteuer erscheinen ab sofort in deutscher Sprache. Den Anfang machen die "Two Guys from Andromeda", die einen neuen "Anschlag" auf das Science-fiction-Genre planen. In **Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers** steckt der intergalaktische Hausmeister wieder in der Patsche. Diesmal wird er von der "Sequel Police" gejagt, die weitere Fortsetzungen von "Space Quest" verhindern möchte. Die Bilder im Spiel werden nicht mehr "umgeblättert", Roger stapft durch eine scrollende Landschaft, die unter VGA 256 schmutzige Farben haben wird.

"Es ist Zeit für ein neues King's Quest", wird sich wohl Roberta Williams gedacht haben, denn Ende des Jahres wird **King's Quest V** erscheinen. Bislang waren nur zwei VGA-Bilder zu sehen; das Spiel wird allerdings derart umfangreich sein, daß eine CD-ROM-Version davon erscheinen wird. Noch im klassischen Sierra-Look ist **Hero's Quest**

**II: Trial by Fire**, das in Bälde fertig sein soll.

Die Softwarefirma Dynamix ("A 10 Tank Killer") wurde inzwischen von Sierra gekauft. Sie stellen einen flotten Doppeldecker-Flugsimulator mit dem passenden Namen **Red Baron** vor. Außerdem das Grafik-Adventure **Rise of the Dragon**. Das Spiel ist einfach zu bedienen, hat düsteres Szenario mit "Blade Runner"-Stimmung und eine fesselnde Mafia-Story.

**Software Toolworks/ Mindscape**

Was macht eine Softwarefirma, die zuviel Geld hat? Sie kauft sich kurzerhand eine Neue: Ab sofort gehört Mindscape zu Software Toolworks. Und die starten gleich mit einer Anzahl neuer Titel.

## Messetrends:

### — Bunt

Mehr und mehr Spiele nutzen die gesamte Farbpalette der VGA-Karte aus. EGA-Grafik ist Standard. Völlig "out" sind Hercules und CGA.

### — Kaum C 64

Für den C 64 wird zwar noch Software umgesetzt, aber kaum noch entwickelt. Wenig Neues auch für den Atari ST, der sich in den Staaten nicht durchsetzen konnte.

### — Ein Gigant wächst

Auf einer Messe wird die Bedeutung nach Quadratmetern Standfläche ge-

messen. Nintendo konnte zwar seit der letzten Show nicht mehr zulegen, dafür tummelten sich allerdings noch mehr Software-Firmen auf dem Nintendostand. Spiele können bei großen Video-Verleihketten ausgeliehen werden. Im Schlepptau folgt die Firma Acclaim, die Lynx kaufte.

### — Schnelle PCs

Wer einen XT besitzt, wird sich in der nächsten Spielesaison mit langen Wartezeiten herumschlagen müssen: Für die meisten Spiele braucht man einen 286er mit EGA-Grafik.

In der Krankenhaus-Simulation "Life & Death" ging's dem Blinddarm an den Kragen. Jetzt wird's noch härter. In **Life & Death II — The Brain** versucht man sich als Gehirnchirurg. Waren die Patienten beim Vorgänger noch etwas bleich, unterstützt das Programm jetzt die EGA-Farbpalette. Das Spiel um Nerven und Zellen erscheint voraussichtlich noch diesen Sommer. Wer mehr auf Tüfteln steht, sollte unbedingt **Loopz** versuchen. Auf einem Raster muß man unter Zeitdruck geometrische Blöcke so legen, daß ein geschlossener Ring entsteht. Er verschwindet dann vom Schirm und macht Platz für neue Blöcke.

### Spectrum Holobyte

Spectrum Holobyte stellte drei neue Titel vor: **Welltris** und **Faces** (von beiden findet Ihr einen Test in dieser Ausgabe) sowie **Stunt Driver**. In dieser Renn-Simulation braust man gegen Computergegner auf einer Rennstrecke.

### Taito

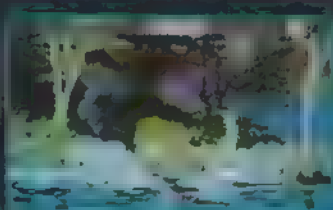
Und noch ein Denkspiel: In **Puzznic** schiebt man in einem Labyrinth zwei gleiche Steine zusammen.

al

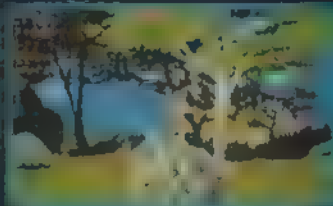


# UNREAL

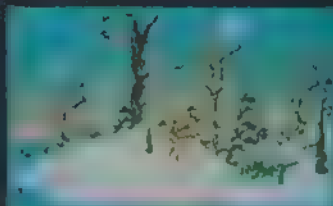
TAUCHEN SIE IN DIE ZAUBERHAFTE TRAUMWELT  
VON UNREAL UND BESIEGEN SIE DEN MÄCHTIGEN  
HERRSCHER DER FINSTERNIS!



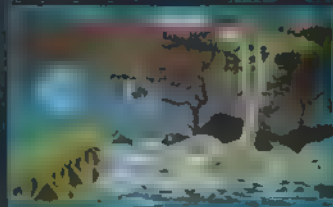
Einzigartig phantastische Grafiken,  
hervorragende 2D- und 3D-Effekte sowie  
eine flüssige Animation und große Sprites  
bestimmen dieses Action-Adventure-Spiel!



Fünf verschiedene Musiksorten mit  
unglaublich naturgetreuen Soundeffekten,  
wie das Wasserzischen eines Flusses, das  
Knacken von Feuer... begleiten Sie auf 9  
Levels.



Eine absolut wechselhafte Umgebung:  
kühlen Sie sich frei, um Hügel hinauf- und  
hinunterzulaufen bzw. -zuwingen, seien Sie  
jedoch vorsichtig, damit Sie nicht auf  
Schnee oder Eis ausrutschen, oder durch  
den Wind von den Klippen gerissen  
werden!



UBI SOFT

5-10, rue de Vain  
93100 MONTREUIL SOUS BOIS  
Tel.: (1) 46 57 60 62





Der Ball im Rücken kann wenig entzucken (PC Engine)



Besuchen Sie Amerika: Hier ist das Leben noch lebenswerter

## KOMMT EIN BALL GEFLOGEN

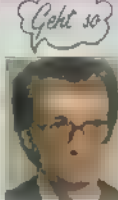
## Dodge Ball

Auf der Suche nach Sportarten, die noch nicht in Software-Form vorliegen, sind die Plug-Ampierer von Naxos Software geworden. Ihr Dodge Ball ist nichts weiter als eine Variante des guten alten Völkerballs mit dem, wie sicher auch schon Bekannt, schaff gemacht hat. Zwei Mannschaften sind hier heftig bemüht, die Spieler des gegnerischen Teams mit einem Ball zu treffen und damit abzuwerfen. Die Oper befindet sich innerhalb eines Sportplatzes, die Werfer am Spielplatzrand. Eine Mannschaft ist solange am Dröcker, bis der Ball dem Gegner anlandet. Sind alle Spieler eines Teams getroffen worden, hat es verloren. Ein Spieler ist bei Dodge Ball allerdings nicht schon nach

einem Treffer außer Gefecht gesetzt, er verdrückt mehrere Backkugeln, bevor er aus dem Spiel genommen wird. Grafisch dramatisch dargestellt, indem ein Engländer der Hölle fährt. Für jeden der vier Spieler einer Mannschaft verrät eine Anzeige, wie viele Treffer er noch ausstecken kann. Im Spiel gegen den Computer treten hingegen immer stärker werdende internationale Teams an.

Die ein Feuerknopf dient zum Passen und Schießen. Hat der Computer den Ball, steuert er einen Euro-Spieler. Durch Ausweichen und Springen über die Feuerknöpfe, gleichzeitig drücken, soll es dem Spieler ausweichen. Zwei Spieler können auch gegeneinander antreten.

Völkerball ist eine tolle, aber auch gefährliche Sportart. Eine neue Computer-Version, aber die Umsetzung ist abstrus, denn die Spieler sind als kleine, graue, und dümmliche Figuren dargestellt. Das Spiel ist spannend und sorgt für spannende Partien. Dodge Ball eines der Mod, die beide ein bisschen dumm, aber auch ein bisschen clever.



Gehst so

standenen japanischen Animes. Manche sportliche, manche im Laster. Bei Al so, was für Leute. Die meisten sind aber ein bisschen dumm. Das Computer-Spiel, werden sie die meisten, und können

nur mit viel Konzentration die siegreiche Mannschaft. Aber ein bisschen dumm.

## ROLLSCHUH-RANDE

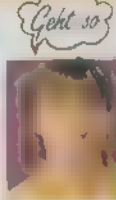
## DJ Boy

Unser DJ Boy ist nicht etwa ein talentierter Nachwuchs-Diskockey, sondern ein raubbeiniger Roller-Skates-Freak. Er versteht sich prächtig aufs Roll-Boxing, indem er beim Vorbeislaufen anderen Leuten einen wuchtigen Schlag in die Magengrube versetzt. Ganz ohne Grund prügelt sich der Junge allerdings nicht auf offener Straße. Irgendwann wird er von einem nichtsnutzigen Bandenchef hat nämlich seine kleine Freundin entführt.

Um den Rollschuh-Rabatz taktisch etwas zu würzen, kann DJ Boy aus verschiedenen Schlagvarianten wählen. Während im flotten Links-Rechts-Scrolling Bronx-Szenarien an einem vorbeiziehen, greifen von allen Seiten Vasallen des Bandenchefs

an. Selbst unscheinbare Mädchen werfen plötzlich von vorbeifahrenden Straßenbahnen Discos auf die Füße. Entweder umhüllt oder überspringt Olachen er schwert das Steuern und Schlagen. Die Spieler können zum Stolpern. Aus unerfindlichen Gründen lassen die zusammengeschlagenen Rümpel ein Geldstück fallen, das unser DJ Boy aufheben kann. Nachdem er den Obergegner eines Levels in die Knie gezwungen hat, betritt er automatisch einen Shop. Dort findet man alles, was ein boxender Rollerskater zum Überleben braucht: angefangen von leistungssteigernden Energiepillen über schnelle Roller-Skates bis hin zum Boxhandschuh.

Zu den Narren soll man nicht werden. DJ Boy macht allen das Leben schwer. Einmal, wenn er die dickste Nadel in der Stadt ist, wird er von den anderen um sich geschlagen. Darf man sich nicht, dann wird er von den anderen um sich geschlagen. Darf man sich nicht, dann wird er von den anderen um sich geschlagen.



Gehst so

Das ist dann, wenn DJ Boy keine schlechte Figur ist. Die Qualität von DJ Boy ist dann, wenn DJ Boy keine schlechte Figur ist. Die Qualität von DJ Boy ist dann, wenn DJ Boy keine schlechte Figur ist.

STECK BRIEF

Genre Sport  
Hersteller Data East Zirkus Preis 110 Mark

PC-ENGINE

60%

Grafik 63% Sound 36% POWER-WERTUNG 60%

STECK BRIEF

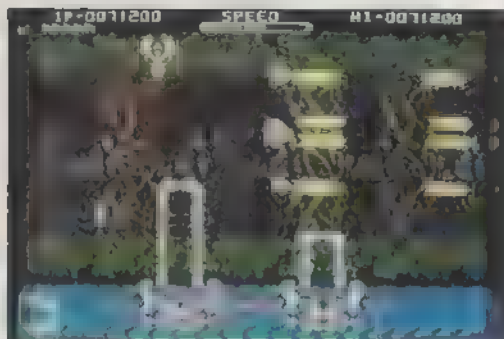
Genre Action  
Hersteller Sega Zirkus Preis 120 Mark

SEGA MEGA DRIVE

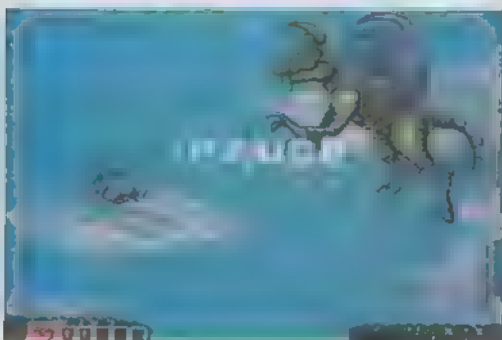
69%

Grafik 68% Sound 76% POWER-WERTUNG 69%





Freut Euch nur auf reines Ballern pur (Mega-Drive)



Nach Kroma's "Lambada" nun Namci's "Barumba" (PC-Engine)

## SATELLITEN-SONATE

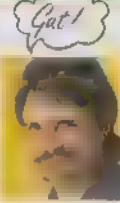
# Whip Rush

**F**iese intergalaktische Finsternisse sind für uns weder auf einem Erdbewohner noch auf einem Marsianer bedrohlich. Diese Bedrohung muß selbstverständlich neutralisiert werden. Eine langsamere Raumgeschwindigkeit des Asteroiden würde die Gefahr des Aufschlages auf die Erde mindern. Aber die Geschwindigkeit des Asteroiden ist durch die Gravitationskraft der Sonne festgelegt. Ein langsames Bremsen des Asteroiden ist unmöglich. Ein langsames Bremsen des Asteroiden ist unmöglich. Ein langsames Bremsen des Asteroiden ist unmöglich.

Ihr steuert dieses winzige und unausgeglichen gewordene Schiff durch ein hartes Duldungsverkauf und horizontal verlaufender Lebensvorderer Angewandter und der Überlegenheit. Um die Fächer der, erhaltenen werden, puzte Kapse in den erinnernden Spalten. Sie ist ihr eine solche Kapse auf der schmalen Buchstaben-Symbol die nach

aufgesammelten Buchstaben gibt es keine feste Walle. So bekommt ihr für ein Mäcke ~~Leinwand~~ für ein L einen prettigen Lase. Marke ~~Arbeits~~ Ambesten ist das P Samme n die sen Buchstaben auf hängt schon wie ne Satefian. Eu er Schl e er zwitar er scheint nach dem Vernas chen des zweiten P. Syn bols Das Besondere an den Beooten er kommt se auf Knopfdruck um das ege ne Scht herumgruppieren. Na türlich lauern die Satefian zusätzn auf die Angreifer. Wer mochte kann mit sechs Contines in dem Level weiterbalen. In dem se n etwas Rauschschallzeug. Auch ein Options Menu. leht nicht zum Erstellen des Schwierigkeitsades m h

Auf den ersten Blick  
Ja, ist es die  
Mega-Drive-Version  
von X.O. vor uns  
zu haben. Zwar  
sieht das Intro bei  
Whip Rush fast  
genauso aus und  
einen Jägerwasser-  
level gibt's auch,  
aber dann erschöp-  
fen sich die Ge-  
meinsamkeiten der beiden Ac-  
tionelemente. Whip Rush ist ein  
fast tadelloses Ballerspiel.



gen an dem vor a  
ur typisch Profis  
ihre Freude haben.  
Der Schweregrad  
grad ist zwar ein  
sind aber abhän  
in der letzten  
Stufe wird eine Re  
aktionsvermögen  
auf höchste Bean  
spruchung. A  
bei jeder Stelle und  
mit der recht  
waffen-Kombinati  
in

## WINKEL-WAHL

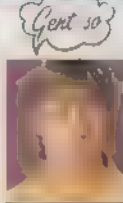
# Barumba

**V**orsprung durch Technik: konnte der pulzige Hubschrauber aus Miele anfangs nur nach vorne blicken, hat sein Kollege in Barfuss bereits zu Beginn eines Gesprächs an Bord das man 360 Grad drehen kann. Hinterhältige Feinde durchschaut so auch gruckelns ansehnlichen 10-fachen Bordkanone wird's schon richten. Vor der Winkler-Wahl abgesehen, beißt Namcot's neuestes Action Modell wenig Außergewöhnliches an. Leichen Auto-Sterling-Zweischichtung weiche Töter gegen sich mahnende Feinde und verschleierte Hintergründe und Landschaften die Ehre Lüneburger Seeboten ins Spiel zu bringen werden mit der Secret Taste im Walzensystem durchgeschaltet.

Neben dem 100-m-geschuß-  
bieten sich ein schlagkräfti-  
ge Laser eine Bombe (ex-  
plodeiert wenige Meter vom  
Hubschalter entfernt) und  
Bisard Feuerkugeln (spralen  
von Hindernissen ab, zur  
Ameise Abwehr an

[illegible]

Ballspiel hat uns  
zur der PC-Engie  
nicht leicht. Der  
Atem der dicken  
Holschnecke  
hervor. Tg. Me  
und M. Me  
wird Baum  
nur ein wenig  
ches Auto. Ein  
geschehen. Tor  
interessanter Anzei  
die T. Me. Die  
Burgen. Sie spinn  
durchaus gehalten. Verlocken



Barbara regierte  
über Bar-Messias.  
Auf jedem an-  
deren System wur-  
de das Maß, das  
war für die In-  
den der der Spit-  
terquar-  
war, die die ne-  
Beitrag, die je-  
des System mit  
Hoher Graf von  
1880, die dem Re-  
nach den Ger-  
e



Genre Action  
Hersteller Sega Zinka Preis 120 Mark

SEGA MEGA DRIVE

70%

Grat x 69%      Sound 52%      POWER WERTUNG 70%

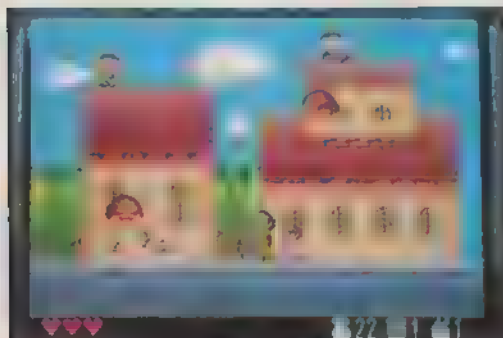
STECK  
BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Namco! Zirkapreis: 110 Mark

PC-ENGINE

Grafix 63%	Sound 51%	POWER WEFTING 63%
------------	-----------	-------------------





Niedlicher geht's nimmer: die Figuren von "Blue Blink" (PC-Engine)



Hier steht' ich nun, ich armes Tor... (PC-Engine)

## BLAUER BENDEL

## Blue Blink

**B**lue Blink ist nicht der kleine Bruder des Ze da Helden Link, sondern ein himmelblauer Esel, der durch eine japanische Comic-Serie geistert. In dem Hüpf-, Sammel- und Balespiel Blue Blink steuert Ihr eine 3köpfige Figurentruppe aus der gleichnamigen Comic-Serie durch insgesamt fünf Levels, die jeweils in fünf Abschnitte unterteilt sind. Ihr seht aus der Vogelperspektive Häuser, Türme und eigenartige Bauten die mit Straßen untereinander verbunden sind. Mit einem Laster könnt Ihr nun auf diesen Straßen zu den einzelnen Gebäuden fahren und mit Knopfdruk dieses Gebiet betreten. Jetzt seht Ihr den entsprechenden Spielabschnitt von der Seite. Ne-

ben vielfältigen Gegnern, die auf Eure Leute warten, gibts auch noch Abgründe und Hindernisse, die übersprungen oder umgangen werden müssen. Jedes Mitglied Eurer Mannschaft hat besondere Eigenschaften. So kann der eine besonders gut schießen, der andere besser hüpfen. Auf Knopfdruk dürft Ihr Euch denjenigen herauspicken, der für die jeweilige Spielsituation am besten geeignet ist.

Zusätzliche Lebensenergie gibt's für das Einsammeln von Goldmünzen, die einige abgeschossene Feinde hinterlassen. In den nächsten Level kommt Ihr, wenn Ihr einen bestimmten Schlüssel gefunden und das jeweilige Endmonster erledigt habt.

Meine Güte sind die niedlich! So oder so ähnlich wären die Kommentare beim Anblick der Sprites von "Blue Blink". Seiten hat man bei einem Videospiel so putzige Gegnerformationen gesehen. Nicht nur die Sprites sind de-



taulich. Spielerisch bietet Blue Blink zwar nichts Umwerfend Neues, aber die Umschalt-Option für die Spielertruppe gibt dem Ganzen einen taktischen Hauch. Auf Dauer vermisst man etwas Abwechslung.

Blue Blink erreicht allerdings nicht die Klasse hochkarätiger Plattform-Baureien wie Son Son II.

STECK BRIEF

Genre: Action Adventure  
Hersteller: Hudson Soft | Zirkas Preis: 110 Mark

PC-ENGINE

70%

Grafik: 80%

Sound: 55%

POWER WERTUNG: 70%

## MUT ZUM MENISKUS

## Formation Soccer

**S**ie hatten Galaga, Son Son sat und R-Typen in Hülle und Fülle. Nur eines fehlte vielen Besitzern einer PC-Engine bislang zur Glückseligkeit eine Fußball-Simulation. Wohlan, hier ist sie endlich: "Formation Soccer" läßt erstmals das runde Leder auf der Engine rollen und fördert zudem die Geselligkeit. Wer sich den Luxus einer PC-Engine mit fünf Spieler-Adaptern, ausreichend Joypads und Mitspielern leisten kann, darf mit zwei, drei oder sogar vier Leuten gleichzeitig kicken. Unter 16 unterschiedlich starken Nationalmannschaften dürft Ihr Euer Team auswählen. Gespielt wird ganz in Freundschaft gegen einen beliebigen Gegner oder um den "Human Cup", bei dem Ihr der Reihe nach

alle Computerteams schlagen müßt. Nach jedem Sieg bekommt Ihr ein Paßwort mitgeteilt.

Mit den beiden Feuerknöpfen schießt und paßt man den Ball. Wurde ein Schuß abgegeben, bekommt er außerdem durch Drücken des Joypads in die jeweilige Richtung einen tuckerschen Drall verpaßt. Mit der "Run"-Taste wechselt Ihr den Spieler, den Ihr steuert. Hat der Gegner das Leder, versucht man, es ihm durch beherztes Grätchen abzufragen. Fegte das Leder durch den Äther, könnt Ihr versuchen, es mit Kopfbällen oder Volleyschüssen direkt Richtung gegnerisches Tor zu dreschen. Der Torwart, der dort lauert, wird wahlweise von Euch oder vom Computer gesteuert. Ih-

lo für die PC-Engine — mit Formation Soccer liegt für sie das bislang beste Videospiel-Fußball vor. Die vielen Details der Steuerung muß man erst mal rausknegen, doch dann geht auf dem Platz schwer was ab. Da der nächste Gegenspieler nie allzuweit entfernt ist, müßt Ihr Euch ständig drübelnd und passend etwas



entfallen lassen, um den Ball nicht zu verlieren. Die direkten Abnahmen bei hohen Bällen bringen zusätzlichen Schwung ins Spiel. Die Computergegner sind hart auf Nase und der Vier-Spieler-Modus einmalig. Bis auf

den einfallslosen Turniermodus ein leines Sportspiel, das sein Geld wert ist.

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Human | Zirkas Preis: 110 Mark

PC-ENGINE

74%

Grafik: 71%

Sound: 67%

POWER WERTUNG: 74%





N°

8

# COMPUTER-Flop LIVE aus dem Bundestag:

## Wurden Millionen falsch investiert?

**Computer-Einkauf in großem Stil** .. Für 40 Millionen Mark ließen die Bonner Politiker ein gigantisches Computernetz im Bundestag installieren. **COMPUTER LIVE** klärt, ob unsere Politiker überhaupt in der Lage sind, die teure „Parlakom-Anlage“ richtig zu nutzen. Und: Was halten Prominente wie Lothar Späth von „Politikern am Computer“?

### Kaufberatung: Computersysteme für Einsteiger!

Ein großer Ratgeber klärt Sie über die wichtigsten Computersysteme auf und sagt Ihnen, welches System welche Ansprüche ideal erfüllt

### Perfekt: Reifenprofil per Computer!

Moderne Autoreifen müssen schier Unmögliches leisten. Computer im Einsatz für mehr Verkehrssicherheit – erfahren Sie, wie beim Reifengiganten Continental modernste Reifenprofile nur noch per Computer entwickelt werden können

### Pro und contra: Computer-Kauf im Versandhaus.

Billig-Angebote in Katalogen – mit Vorsicht zu genießen? Ob sie ihr Geld wirklich wert sind, mußten 6 Sonderangebote im harten Praxistext beweisen

**Erleben Sie die faszinierende Welt von COMPUTER LIVE!**

**Nutzen Sie sich  
das August-Heft  
Ab 20. Juli  
im Handel!**

Exklusiv-Interview  
mit Joschka Fischer  
„Schädigen Computer  
unsere Umwelt?“

COMPUTER  
LIVE

8

Markt &amp; Technik

**COMPUTER LIVE**  
DAS INTERNATIONALE COMPUTER-MAGAZIN

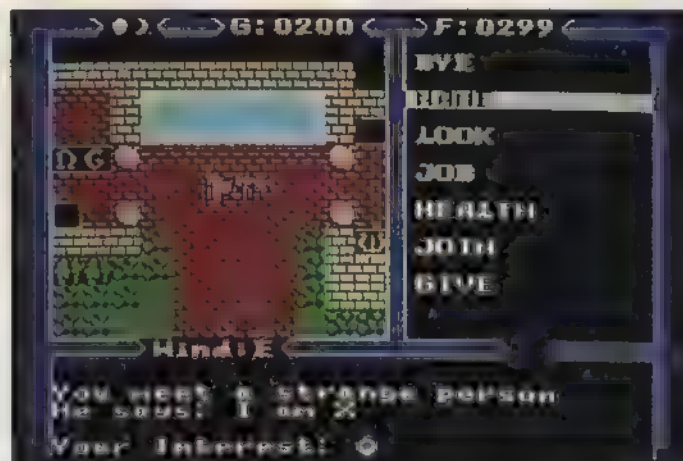


ULTIMA  
STRIKES BACKUltima  
IV

Darauf haben Besitzer eines Sega Master Systems lange warten müssen: Das Rollenspielepos "Ultima IV" hat seinen Weg über die herkömmlichen Heimcomputer endlich in den Modulschacht der beliebten Sega-Konsole gemacht.

In dem Land Britannia geht's eigentlich recht friedlich zu. Außer den üblichen Monstern, die die Landstriche unsicher machen, und den tiefen Höhlen, aus denen wagemutige Abenteurer nur selten wieder zurückkehren, geht eigentlich alles seinen geregelten Gang. Zum vollendeten Glück fehlt dem Herrscher von Britannia allerdings ein bestimmtes Buch: das sog. Buch des Codex. Außerdem vermisst er einen Helden, der für die Untertanen ein leuchtendes, tugendhaftes Vorbild ist. Ein solch nobler Bursche wird hier Avatar genannt.

Klar, wer diese Rolle zu übernehmen hat. Am Anfang des Spieles könnt Ihr Eurem zukünftigen Helden einen Namen verpassen und müßt bei einer Zigeunerin einige Fragen beantworten. Die Antworten entscheiden über die zukünftige



Wer ist der mysteriöse Mr. X? (Sega)

Es dürfte eine Menge Sega-Besitzer geben, die sich nach diesem Schmuckstück von Modul die Finger lecken. Mit gutem Grund, denn die Sega-Version des Rollenspiel-Klassikers Ultima IV hat noch einmal etwas zugelegt. Die Grafik

ist ein Quentchen bunter als bei den meisten Computerversionen, und die Benutzerführung läßt keine Wünsche offen. Besonders angetan bin ich persönlich

Super!



von den spielerischen Feinheiten und der ausgetüftelten Story, die in Ultima IV steckt. Das Kampfsystem mit seiner taktischen Note und das Magiesystem mit dem Zusammensammeln der richtigen Zutaten

heben sich wohltuend vom Rollen-spielerlebnis ab. Die Fülle der Details reicht vom ausgedehnten Plausch mit dem freundlichen Nachbarn bis zur reichlich gefüllten Speisekarte im nächsten Pub.

ge Klasse Eures Charakters. So könnt Ihr nur indirekt auswählen, ob Euer Charakter z.B. ein Magier, ein Kämpfer oder ein Druide ist. Ihr dürft auch nur eine einzige Spielfigur selber "erschaffen"; alle anderen sieben Partymitglieder müssen unterwegs aufgegabelt werden.

Um an das Buch des Codex zu gelangen und zum Avatar aufzusteigen, müßt Ihr nicht

nur, wie in Rollenspielen üblich, stur Monster vertrimmen. Vielmehr ist die Einhaltung von acht Tugenden für Euren späteren Erfolg ausschlagge-

bend. Wer in Ultima IV andere Personen beklaut, lügt, nicht zum Blutspenden geht, Bettlern kein Geld gibt oder unschuldige Zivilisten verprügelt, kommt nicht weit. Um entscheidende Hinweise zu erhalten, könnt Ihr Euch mit jedem der rund 200 Einwohner des Landes unterhalten. Per Knopfdruck aufs Joypad erscheint eine Liste mit Schlüsselwörtern, auf die der Bewohner reagiert. Nach kurzer Unterhaltung tauchen in dieser Liste meist neue Begriffe auf, nach denen Ihr fragen dürft.

Wenn Ihr im Land, den Dungeons, in Städten oder Dörfern unterwegs seid, wird alles aus der Vogelperspektive gezeigt. Kommt es zu einem Kampf mit einer Monsterhorde, wird der Ort des Geschehens vergrößert dargestellt. Hier könnt Ihr dann jedes Partymitglied rundenweise ins Schlachtgetümmel führen. Eure Figuren dürfen nicht nur mit Schwert und Lanze hantieren. Den Magiekundigen in der Party stehen rund 25 verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung, für die Ihr allerdings erst die richtigen Zutaten besorgen und mischen müßt. Wenn alle Charaktere mal ärgerlicherweise das Zeitliche gesegnet haben, wird die komplette Party von freundlichen Geistern wiederbelebt.

In dem Modul befindet sich zum Glück eine Batterie, so daß insgesamt drei Spielstände gespeichert werden können. mh

Ultima IV auf dem Sega Master System kann man mit nur einem einzigen Wort beschreiben: brillant. Von allen Versionen dieses feinen Rollenspiels gefällt mir persönlich die Sega-Fassung am besten. Zwar ist die Grafik nicht so fantastisch

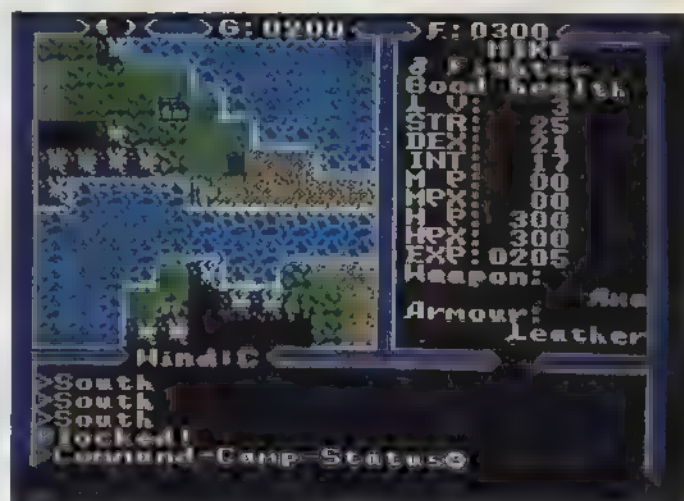
wie die von Fantasy Star I, dafür bekommt man erheblich mehr spielerische Details geboten und hat für die nächsten Monate ausreichend an der Lösung zu knabbern. Alles, was in den Computerversionen von Ultima IV steckt, ist mit wenigen Ausnahmen in das Modul gequetscht worden

Super!



Leider mußte aus technischen Gründen die teilweise 3D-Darstellung der Dungeons der reinen Vogelperspektive weichen, dafür ist die Benutzerführung v.a. Menü und Joypad erheblich besser als das verwirrende Tastengefummel bei den Heimcompu-

tern. Ultima IV ist genau das Richtige für Spieler, die von den ewigen "Nur-Monster-abmurksen-Rollenspielen" die Nase voll haben und mehr Wert auf spielerische Tiefe und harte Puzzles legen. Das einzige, was mir schwer im Magen liegt, ist der Preis von fast 140 Mark.



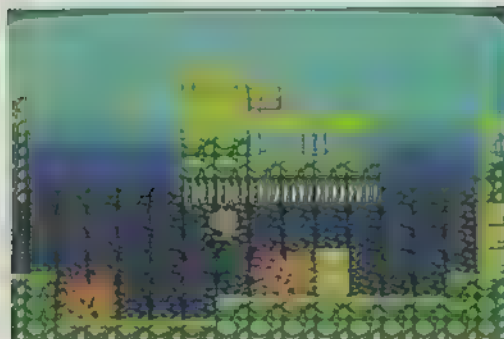
Da steht der arme Kämpfer und bräuchte dringend ein Boot (Sega)

STECK  
BRIEFGenre: Rollenspiel  
Hersteller: Sega, Zirk-Preis: 140 Mark

SEGA MASTER SYSTEM 86%

Grafik: 60% Sound: 58% POWER-WERTUNG: 86%





Serienheld Alex Kidd auf Tauchstation, zu Besuch bei Ninjas (Sega)



Jetzt nicht das Ziel aus den Augen verlieren (Sega)

## FORTSETZUNG FOLGT

## Alex Kidd IV

**G**anz genau lautet der Titel des Spiels "Alex Kidd in Shinobi World" und katalogisiert Segas Dauerserienhelden Alex Kidd in die Welt des Sega-Moduls "Shinobi". Die Programmierer kleideten ihn für dieses Abenteuer in ein Ninja-Gewand, drückten ihm ein Schwert in die Hand, und schickten ihn auf die Reise.

Wie sein großes Vorbild kann Alex laufen und auf höher gelegene Baustrassen springen. Gegen die zahlreich anlaufenden Ninjas verteidigt er sich zunächst nur mit seinem Schwert. In der Landschaft liegen Kisten herum, die unter anderem Extra-Waffen enthalten. So bekommt Alex die begehrten Wurfdolche oder verstärkt mit einem "p" die Wirkung

seines Schwertes. Bei einem Schlag flammt seine Waffe dann kurz auf. Nutzlos ist das bei Ninjas, die ihn mit Wurfsternen beschmeißen. Diese kann er mit seiner verstärkten Waffe abwehren. Meistens liegen in den Kisten jedoch Herzen, die seine Lebensenergie erhöhen. Alex hat noch ein weiteres Kunststück auf Lager: Er kann sich an glatten Wänden hochhangeln, was manchmal die einzige Chance ist, um weiterzukommen. Sein Weg führt ihn teilweise durch Original-Shinobi-Schauplätze, teilweise durch grafisch neue Levels. Hier muß er u.a. an Seilen emporklettern, durch Teiche schwimmen und Hechtschen ausweichen. Vier Level gibt es, von denen jeder zwei Abschnitte besitzt. hf

Warum muß gleich zu Spielbeginn eines der schwächsten Helden des Sega-Moduls die Geschichte der Videospiele auf Alex warten? Der folgende Endgegner war im Vergleich geradezu lächerlich einfach zu besiegen. Abgesehen von diesem häßlichen Patzer macht der vierte Teil der Alex-Kidd-Abenteuer nicht gerade sehr

Gut!



Shinobi gerne gespielt hat, kann sich auch dieses Modul zulegen.

Normalerweise bin ich nicht dafür zu haben, zwei Spielgenüsse einfach zu mischen. Spiegegefühl, Scrolling und Grafik sind hier jedoch top. Außerdem gibt es zwischen durch Extra-Level wie beim ersten Alex-Modul. Wer

## KNEIPEN-KURZWEIL

## Parlour Games

**W**as macht ein gestandener Brite, wenn er des Abends in seinem Pub sitzt? Er trinkt nicht nur sein Lieblings-Ale, sondern möchte sich noch anderweitig vergnügen. Zu diesem Zweck haben die schrulligen Engländer ebenso schrullige Kneipenspiele entwickelt, die sich auch bei uns zunehmend beliebt machen. Da kann man z.B. mit miniaturisierten Pfeilen, sprich "Darts", auf eine Pappscheibe werfen. Oder auf einem löchrigen Billardtisch mit den Kugeln Mingolf spielen, sprich "Snooker". Wenn das noch nicht reicht, darf sich an das Wochenendvergnügen einer jeden englischen Hausfrau wagen, "Bingo", eine Art Lollo-Verschnitt mit verwirrend umfangreichen Regeln.

Diese drei Spiele gibt es jetzt auf einem Modul für das Sega Master System. "Parlour Games" spielt man entweder bis zu vier gegeneinander oder müht sich mit dem Computer. Im "Darts"-Modus hat man die Wahl zwischen vier Zählvarianten und kann sich aus drei Pfeilgrößen die passende aussuchen. Mit dem Joypad steuert man Wurfgeschwindigkeit, Drall und Richtung der Pfeile. Besonders schön: Der Computer übernimmt die elende Recherei, die sonst so nervtötend ist beim Billard, beeinflusst der Spieler Effektivität und Abstoßgeschwindigkeit der Kugel. Im "Bingo"-Modus setzt der Spieler Punkte auf eine Zahl-Karte und hofft auf fette Gewinne. ww

Parlour Games

ist kein schlechtes Unterhaltungstrio. Besonders an den spielerisch ausgefeilten "Darts" und Billard fand ich Gefallen. Um allerdings den Reiz eines "Bingo"-Spiels richtig zu genießen, muß man wohl als Engländer geboren werden, denn hier regiert allein das Glück. Die Grafik ist recht

Gut so!



nett und der Sound überraschend attraktiv. Allerdings stellte sich bei mir nach kurzer Zeit der Wunsch ein, mein stilles Kämmerlein zu verlassen, in die nächste Pinte zu rennen und die Spiele in natura auszuprobieren. So wie vor dem Bildschirm kommt einfach nicht die richtige Stimmung auf.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Sega, Zirkel-Preis: 100 Mark

SEGA MASTER SYSTEM 77%

Grafik 66% Sound 66% POWER-WERTUNG 77%

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Sega, Zirkel-Preis: 90 Mark

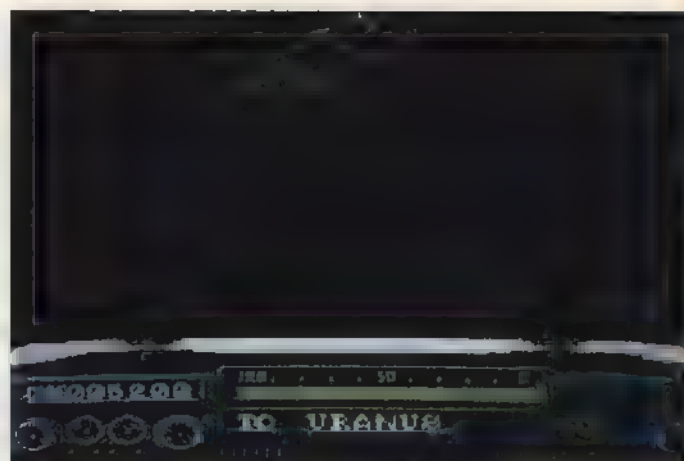
SEGA MASTER SYSTEM 65%

Grafik 66% Sound 66% POWER-WERTUNG 65%





Neue Version des dynamischen Dauerbrenners (Nintendo)



Ein Angreifer huscht vorbei: zu schnell für Kamera und Zeigefinger

## GELIEBTES HOCHSTAPLER

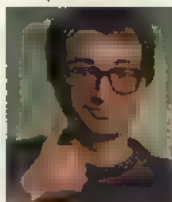
## Tetris

**D**er Eroberungsfeldzug des sowjetischen Denkspiels "Tetris" ist nicht aufzuhalten. Nach den Heimcomputern sind jetzt die Videospiele-Konsolen dran. Auf dem Game Boy kann man schon fiebrig die Klötzchen in den Becher rumpeln lassen, die Mega Drive-Umsetzung kommt bald, und die Version fürs Nintendo Entertainment System ist jetzt erschienen. Das Spielprinzip für alle Tetris-Unberührten in Kürze: Klötzchen, die in sieben verschiedenen Formen auftauchen, fallen dem unteren Spielfeldrand entgegen. Ist dieser "Becher" voll, ist das Spiel beendet. Um Klotzreihen abzubauen und damit Luft für neue Steine zu schaffen, müßt ihr die herankommenden Figuren mit dem

Joypad so drehen und bewegen, daß sie bei der Landung eine durchgehende Reihe ergeben. Ist eine Reihe gebildet, verschwindet diese, und das Punktekonto wächst. Besonders satt wird der Score, wenn ihr kunstvoll mehrere Reihen auf einmal verschwinden laßt. Die Nintendo-Version bietet 20 Schwierigkeitsgrade und zwei Spiel-Modi. Der eine bietet "Tetris normal", bei dem ihr so lange spielt, bis das Spielfeld zugebaut ist. Bei der zweiten Variante (die auch bei der Game Boy-Version zu finden ist) wird das Spiel beendet, sobald 25 Reihen abgeräumt wurden. Fürs Verschwindenlassen mehrerer Reihen auf einmal werden hier besonders viele Bonuspunkte vergeben. *hl*

Tetris ist halt Tetris: Das Spielprinzip ist so fantastisch fesselnd, daß man bei der Umsetzung nicht viel falsch machen konnte. Erfreulich sind die vielen Schwierigkeitsgrade und die beiden Spiel-Modi, doch warum wurde der Game Boy- und spielhallenbewährte Modus nicht eingebaut, bei dem zwei Spieler

Super!



gleichzeitig ran dürfen? Trotz dieses Schönheitsfehlers ist Tetris ein Nintendo-Modul, das man zum Fressen gern haben muß. Wer sich für Denkspiele mit Super-Langzeit-Motivation erwärmen kann und nicht schon Zugriff auf eine andere Version dieses Evergreens hat, sollte sich dieses Spitzenmodul nicht entgehen lassen

Version dieses Evergreens hat, sollte sich dieses Spitzenmodul nicht entgehen lassen

## ZAPPEN(R)-DUSTER

## To the Earth

**N**achdem der Zapper fürs Nintendo-System schon etwas Staub angesetzt hat (das letzte Modul dafür erschien vor über einem halben Jahr), gibt's mit "To the Earth" ab sofort neue Munition für die Privat-Knarre. Da dank "Duck Hunt" alle Wildenten erfolgreich mit Schrot vollgepumpt wurden, wird die Lichtpistolen-Action diesmal in das Weltall verlegt — und die Schrotflinte mit dem Laser getauscht.

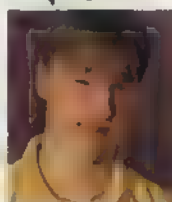
Ähnlich wie bei "Star Raiders" nähern sich aus den Tiefen des Universums eine ganze Armada von feindlichen Raumschiffen. Euer Ziel ist es, die Angreifer so früh wie möglich zu pulverisieren, damit sie keine Schüsse mehr abgeben können. Solltet ihr aus Versehen

doch einen Fiesling durchlassen, wird dies mit Energieabzug bestraft. Dasselbe passiert, wenn ihr danebenschießt. Pro Treffer gibt's netterweise wieder etwas Energie zurück.

Wer über einen kurzen Zeitraum besonders gut zielt, dem spendiert das Programm eine Smart-Bombe, die je nach Bedarf eingesetzt werden kann. Alles in allem erwarten Euch vier Missionen, wo sich jeweils andere Raumschiffe und Endgegner austoben. Zwischen den Spielstufen schaut das Mutterschiff vorbei und füllt den Energievorrat wieder auf. Für Statistik-Fans werden nach Spielende pro Mission die abgefeuerten Schüsse mit den tatsächlichen Treffern verglichen. *mg*

Schade! "Gumshoe" hat gezeigt, daß man durchaus spielerisch ansprechende Zapper-Module entwickeln kann. "To the Earth" ist leider nicht viel mehr, als ein verdammt schweres "Duck Hunt" im Weltraum

Na ja...



Statt auf Enten wird auf Raumschiffe geschossen. Selbstwerhändernd nach einem

neuen Lichtpistolen-Spiel sucht, sollte vorher unbedingt probefeuern. Mir wird für happige 90 Mark eindeutig zu wenig Abwechslung und spielerische Feinheiten geboten. Schon nach der ersten Mission hatte ich einen Krampf im Zeigefinger — dank der pausenlos heranstürzenden Raumschiffe.

Krampf im Zeigefinger — dank der pausenlos heranstürzenden Raumschiffe.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 90 Mark

**NINTENDO** 89 %  
Grafik: 25 % Sound: 34 % POWER-WERTUNG: 89 %

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 90 Mark

**NINTENDO** 36 %  
Grafik: 31 % Sound: 27 % POWER-WERTUNG: 36 %





### Drop Rock

Break Out läßt großen: Bei "Drop Rock" müssen wie beim Vorbild Blöcke mit einem Ball und einem Schläger getroffen werden. Die Blöcke sind hier je nach Level verschiedene Früchte. Die meisten oder anderes wirres Zeug. Es schwerend kommt hinzu, daß die Blöcke immer tiefer herunter schweben. Extra Punkte erhält man, wenn mehrere zusammenhängende Blöcke in einer Traube abgeißt oder verschiedene Extras erwischt werden. Kein Sucht-Motiv aber ganz nett.



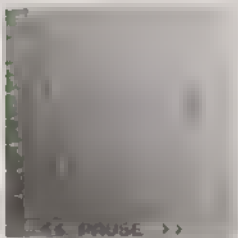
### Popeye

Das, was sich hier auf dem Bildschirm abspielt, kann man nicht einmal als miesen Abklatsch des alten Automaten bezeichnen. Popeye rennt in einem Labyrinth umher und hat die Aufgabe, Olivia und das Baby zu finden. Auch Brutus rennt herum und versucht, Popeye zu vertrimmen. Eine herumkriechende Spinaldose gibt Kraft zum Progeln. Ein Herz sorgt für Punkte, und der herumlaufende Wimpsey verteilt Hamburger, die unpassierbare Hindernisse bilden.



### Flappy Special

Hinter dem grafisch äußerst schlichten Speichern verbirgt sich ein interessantes Denkspiel, das man am ehesten mit "Sokoban" vergleichen kann. "Flappy" muß eine leuchtende Kugel auf einen dafür vorgesehenen Platz schieben. Ähnlich wie bei Sokoban können Objekte nicht gezogen werden. Die Kugeln fallen, einmal über eine Klappe geschoben, allerdings herunter. Mit kleinen Blöcken muß man sich bei Bedarf Brücken bauen, damit der leuchtende Kugelgen genaugenau landet.



### Blodia

Spieleschisch entspricht dieses Modul der bereits in POWER PLAY 5/90 getesteten Version für die PC-Engine. Eine Kugel läuft in einer Rinne, wobei man die Rinne wie in einem Verschiebe-Puzzle erst zusammenstellen muß. Alle Rinnelemente müssen durchkugeln werden, damit der Level gelöst ist. Die Levels der Engine-Version sind vorhanden plus einigen zusätzlichen Levels. Die Game-Boy-Version ist jedoch bei weitem nicht so schwer wie das Vorbild. Man kann sich in zwei Ringe eingewöhnen.

Genre: Action  
Hersteller: Data East  
Zirkapreis: 110 Mark

**PC-ENGINE 51%**

Grafik: 46% Sound: 44%

POWER-WERTUNG: 51%

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Sigma  
Zirkapreis: 70 Mark

**GAME BOY 19%**

Grafik: 19% Sound: 34%

POWER-WERTUNG: 19%

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Victor  
Zirkapreis: 70 Mark

**GAME BOY 70%**

Grafik: 22% Sound: 59%

POWER-WERTUNG: 70%

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Taito  
Zirkapreis: 70 Mark

**GAME BOY 77%**

Grafik: 30% Sound: 26%

POWER-WERTUNG: 77%



### Powerdrift

Respekt vor der technischen Gierleistung der Programmierer! Die 3D-Grafik bei den verschiedenen Berg- und Talkursen ist erstaunlich flott und fließend. Gelegentlich bleiben zwar Flackerungen nicht aus, doch sie stören den teilweise etwas unübersichtlichen und hektischen Spielfluß kaum. Wer das Arcade-Original mochte, der wird mit der Umsetzung zufrieden sein. Mir ist "Powerdrift" allerdings eine Ecke zu konfus. Auf formen wie z.B. "Victory Run" gefallen mir eher die Geschicklichkeitsspiele.



### Othello

Die Game Boy Umsetzung des Brettspiels "Othello" (auch als "Reversi" bekannt) macht einen passablen Eindruck. Vier Computergegner mit ordentlicher Spielfähigkeit stehen zur Wahl. Netter Extras wie Begleitmusik, einstellbare Zeilimits und ein Replay-Modus nach Spielende runden das Modul ab. Wer will, kann sich Spielfelder sogar selber editieren. Fans von Othello werden zufrieden sein. Wer kein Othello-Freak ist, der sollte sich nach längerfristig motivierenden Denkspielen umschauen.



### Space Invaders

Im Gegensatz zur kürzlich erschienenen PC-Engine-Version des Baller Papas "Space Invaders" bietet die Game Boy Umsetzung nur das Original-Spiel und kein 90er-Remix. Natürlich hält das knapp neun Jahre alte Space Invaders in Sachen Grafik, Sound und Spielwitz einen Vergleich mit "Nemesis" oder "Solar Striker" nicht stand. Deshalb sollten nur Nostalgie-Fans den Kauf dieses Moduls erwägen. Immerhin: Die Umsetzung an sich ist gelungen und verdient eine geringe Marge auf sich.



### Puzzle Road

"Puzzle Road" ist ein interessantes Modul für alle, die ausschließlich denken wollen und keine Geschicklichkeitselemente bei Grubbeispielen mögen. Hier muß man Rechtecke mit verschiedenen Formen flächendeckend füllen. Je mehr Formen und je größer die Rechtecke, desto komplizierter wird's. Nach jedem Level (146 werden geboten) gibt's ein (englisches) Palawort. Puzzle Road läßt zwar die Brillanz mancher Konkurrenzmodule vermissen, fesselt aber den noch lange an der Game Boy mg.

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Asmik  
Zirkapreis: 100 Mark

**PC-ENGINE 59%**

Grafik: 78% Sound: 52%

POWER-WERTUNG: 59%

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Kawada  
Zirkapreis: 70 Mark

**GAME BOY 58%**

Grafik: 42% Sound: 44%

POWER-WERTUNG: 58%

Genre: Action  
Hersteller: Taito  
Zirkapreis: 60 Mark

**GAME BOY 24%**

Grafik: 24% Sound: 9%

POWER-WERTUNG: 24%

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Vic Tokai  
Zirkapreis: 71 Mark

**GAME BOY 71%**

Grafik: 28% Sound: 44%

POWER-WERTUNG: 71%





### Batman

Wird mit einem riesigen, unheimlichen und anderen Übeltätern bedroht. Die Polizei ist machtlos. Da kann nur noch einer helfen: Batman. Der dunkle Krieger muss sich durch die Gassen von Gotham City kämpfen. Er muss die Hindernisse überwinden, die ihm in den Weg kommen. In insgesamt vier Levels...

...muss er sich mit dem Feind auseinandersetzen. Er muss die Hindernisse überwinden, die ihm in den Weg kommen. In insgesamt vier Levels... Er muss die Hindernisse überwinden, die ihm in den Weg kommen. In insgesamt vier Levels... Er muss die Hindernisse überwinden, die ihm in den Weg kommen. In insgesamt vier Levels...

...muss er sich mit dem Feind auseinandersetzen. Er muss die Hindernisse überwinden, die ihm in den Weg kommen. In insgesamt vier Levels... Er muss die Hindernisse überwinden, die ihm in den Weg kommen. In insgesamt vier Levels... Er muss die Hindernisse überwinden, die ihm in den Weg kommen. In insgesamt vier Levels...

Genre Action  
Hersteller Sunsoft  
Zirka Preis 70 Mark  
**GAME BOY 80%**  
Grafik: 78% Sound: 72%  
POWER WERTUNG 80%



### Dead Heat Scramble

...muss er sich mit dem Feind auseinandersetzen. Er muss die Hindernisse überwinden, die ihm in den Weg kommen. In insgesamt vier Levels... Er muss die Hindernisse überwinden, die ihm in den Weg kommen. In insgesamt vier Levels... Er muss die Hindernisse überwinden, die ihm in den Weg kommen. In insgesamt vier Levels...

Genre Rennspiel  
Hersteller Copic  
Zirka-Preis: 70 Mark  
**GAME BOY 42%**  
Grafik 55% Sound 52%  
POWER-WERTUNG 42%



### Soccer Boy

...muss er sich mit dem Feind auseinandersetzen. Er muss die Hindernisse überwinden, die ihm in den Weg kommen. In insgesamt vier Levels... Er muss die Hindernisse überwinden, die ihm in den Weg kommen. In insgesamt vier Levels... Er muss die Hindernisse überwinden, die ihm in den Weg kommen. In insgesamt vier Levels...

Genre Sport  
Hersteller Epic  
Zirka-Preis: 70 Mark  
**GAME BOY 24%**  
Grafik: 26% Sound: 37%  
POWER WERTUNG 24%

## INSEKTENVERZEICHNIS

Ariolasoft	15, 17, 43, 95, 135, 136
Bachler Softwareversand	13
Bomco	2, 21, 23, 27
Computer-Markt Münster	78
Computershop Gamesworld	80
Compy-Schop	78
CP-Verlag	97
CPS Frank Heidak	65
Crystal Soft	76
EC-Electronics	69
Flashpoint	83
Fundur	78
Funstastic Computerware	57
Galaxy-Software	49
Gamesworld	80
German Design Group	74
Groovesoft	76
Hamo	79
Joysoft	60
Karosoft	61
Kingsoft Fritz Schäfer	7 83
Korona-Soft	74
Theo Kranz Versand	76
Kühn Software	79
Mag'ic Games	63
Markt & Technik	
Buch- und Softwareverlag	29, 34 104 105 119 121, 125
Neumann & Katsougris	79
Powersoft	113
RSE Schuster	75
Rushware	19, 72, 93, 109
S D I	113
Schndler	113
Schuster	75
Software Corner	51
West	11
War-Versand	82
World of Wonders	74



## SUPER GRAFX IM TEST

QUANTEN  
SPRUNG

## ODER LEICHENSTARRE?

Die "Super Grafx" ist im wahrsten Sinne des Wortes der große Bruder des PC-Engine-Videospiels. Sie ist fast dreimal so lang und zweimal so tief wie das Original. Der Joypadanschluß sowie der "Extension-Bus" (hier werden normalerweise die verschiedenen Booster angeschlossen) entsprechen denen der PC-Engine. Zusätzlich befindet sich ein "Special Extension"-Anschluß an der Vorderseite. Zukünftige Peripherie-Geräte, über die noch nichts bekannt ist, können hier angestöpselt werden. In die Gehäusemitte ist der bekannte Modulschacht eingelassen, der die Scheckkarten-



Sieht aus wie eine futuristische Autobatterie, bietet aber edle High-Tech mit Rustikal-Touch: Der PC-Engine-Nachfolger "Super Grafx"

die besseren Super Grafx-Eigenschaften voll zur Geltung — die PC-Engine hätte's auch gekonnt. Für die nächsten Monate sind die Arcade-Umsetzungen "Strider" und "Ghouls'n'Ghosts" für die Super Grafx angekündigt.

Der hierzulande verkauften Import-Version liegt ein RGB-Kabel bei, mit dem man die Super Grafx an jeden beliebigen Monitor oder Fernseher mit Scart-Buchse anschließen kann. Auf Wunsch ist auch eine PAL-Variante lieferbar, so daß

man die Super Grafx an jeden Allerwelts-Fernseher über den Antenneneingang anstöpseln kann. Dann hat man allerdings ein schlechteres Bild. Seit kurzem ist ein Adapter (Preis ca. 130 Mark) erhältlich, mit dem man das CD-ROM der PC-Engine an die Super Grafx anschließen kann.

Leider erfüllt die Super Grafx nicht alle Erwartungen, die man an den PC-Engine-Nachfolger stellt. Verbesserungen sind zwar vorhanden, aber herausragende Neuerungen wie z. B. eine höhere Auflösung, mehr Farben oder einen aufgemotzten Sound sucht man vergebens. Das zweite Problem ist die fast nicht vorhandene Software. Ganze zwei erhältliche Spiele und nur zwei Ankündigungen für die nächsten Monate sind nicht gerade viel. Außer Hudson Soft entwickelt zur Zeit keine andere Softwarefirma für die Super Grafx. Wenn der Preisunterschied geringer wäre, könnte man sich die Super Grafx mit dem Argument "Investition in die Zukunft" zulegen. Doch zu diesem Preis sollten nur diejenigen zugreifen, die diesen 300 Mark nicht allzu lange nachtrauern müssen. *mg*

Titel	Grafik	Sound	POWER-WERTUNG
Battle Ace	79%	59%	79%
Madoho	75%	62%	72%

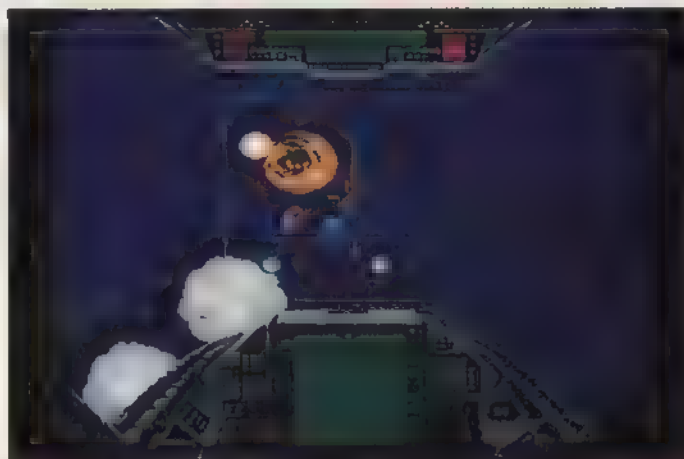
großen Spielmodule aufnimmt.

Dank eines kleinen Schalters an der Gehäuserückseite laufen alle PC-Engine-Module problemlos auf der Super Grafx. Das gewichtigere Aussehen ist allerdings noch kein Grund, im Vergleich zur PC-Engine fast den doppelten Preis für das Grundgerät hinzulegen. Deshalb hat die Super Grafx einige Hardware-Schnäppchen zu bieten, die den Programmierern mehr Raum für noch attraktivere Spiele lassen. Die Super Grafx bietet mehr flackerfreie Sprites auf dem Bildschirm (exakt die doppelte Anzahl) und kann dank eines erweiterten RAMs mehr Daten im Speicher halten. Außerdem ist das bei den Mega Drive-Programmierern so beliebte Parallax-Scrolling auf der Super Grafx nun ebenfalls problemlos machbar.

Leider sind im Moment nur zwei Spiele erhältlich, die die besseren Hardware-Fähigkeiten ausnutzen und somit ausschließlich auf der Super Grafx

laufen. Eines davon, Hudson Softs 3D-Action-Spektakel "Battle Ace", wird zusammen mit dem Grundgerät geliefert. Es ist eine gelungene Mischung aus "Afterburner" und "Space Harrier", das (systemübergreifend) bislang zu den spielerisch besten erschienenen 3D-Ballereien zählt. Eine solch bunte, flotte und abwechslungsreiche 3D-Grafik kannte man von bisherigen PC-Engine-Modulen noch nicht. Die Angriffsformationen sind ordentlich ausgetüfelt, und vor allem die wendigen Endgegner sind taktisch gut geschult.

Das zweite Super Grafx-Modul stammt ebenfalls aus Hudson Softs Hitschmiede. Es hört zwar auf den niedlichen Namen "Madoho", gibt sich spielerisch allerdings erheblich robuster. In sieben grafisch anspruchsvollen Levels wird viel geschossen, gehüpft und mit Schwertern zugestochen. Alles in allem ist Madoho zwar ein gutes und unterhaltsames Spiel, bringt aber keinesfalls



Battle Ace: Packendes 3D-Actionspiel mit Format (Super Grafx)

## Technische Daten

Prozessor	"6502-Special" (7,16 MHz)
RAM	32 KByte
Video-RAM	128 KByte
Farbpalette	512
Sound	6-Kanal-Stereo
Anschlüsse:	1x Joypad, RGB-Ausgang, Video/AV-Ausgang, Netzadapter, Modulschacht, Extension-Bus, Special Extension
Lieferumfang:	Grundgerät ein Joypad mit Dauerfeuer RGB-Kabel (oder Antennenkabel) Netzteil Spiel "Battle Ace"
Preis:	600 Mark







VIDEOFILM



## Harry und Sally

Wenn sich Mann (Harry) und Frau (Sally) auf eine 18stündige gemeinsame Autofahrt einlassen, dann drohen normalerweise die Gesprächsthemen irgendwann zu versanden. Nicht so bei diesen beiden Studenten. Harry (erholt sich gerade von einer Romanze mit Sallys bester Freundin) plaudert ausgiebig über sein Lieblingsthema: Sex. Seine forschende These, gegen die Sally verbal Sturm läuft, besagt, daß Mann und Frau niemals Freunde sein können, da immer der Sex dazwischenkommt. Nach etwa der Hälfte der Strecke Chicago-New York ist sich Sally sicher, daß sie nicht nur diese These, sondern auch deren Verfechter unmöglich findet. Reichlich zerstritten trennen sich die beiden in New York und gehen ihre Wege.

Elliche Jahre später treffen sie sich zufällig wieder — jeweils mit Partner schmusend am Händchen. Erneut streicht viel Zeit ins Land, bis es ein zweites Wiedersehen gibt; diesmal als Singles. Beide sind angeblich heilfroh über die Trennung, innerlich sieht's allerdings aus wie nach der Schlacht von Waterloo. Auf dieser Basis entwickelt sich trotz aller Gegensätze eine Freundschaft — rein platonisch natürlich.

Billy Crystal und Meg Ryan, als Harry und Sally blendend in Form, zählen eindeutig zur Schauspielerei Elite. Die elegant-süßsaurigen Wortgelechte des "Eigentlich-schon-aber-doch-nicht"-Paares sind ein Hit. Unter der fachkundigen Anleitung von Regie-As Rob Reiner liefert uns "Harry und Sally" eine Flut von Kabinettstückchen zwischenmenschlicher Beziehungskrisen und -Freuden. Die Lachmuskeln dürfen sich hier auf erfreulich viel Arbeit gefaßt machen.

**Regie:** Rob Reiner  
**Produzent:** Rob Reiner,  
Andrew Scheinmann  
**Drehbuch:** Nora Ephron  
**Hauptdarsteller:** Billy Crystal,  
Meg Ryan  
**Laufzeit:** 95 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab  
16 Jahren  
**Video-Anbieter:**  
Marketing  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

VIDEOFILM



## Immer Ärger mit Bernie

Stell' Dir vor: Dein Boß ist tot und kleiner merkt's — Larry Wilson und Richard Parker schlagen sich in der Komödie "Immer Ärger mit Bernie" mit genau diesem Problem herum. Als die beiden in der Abrechnung ihres Bosses Bernie Lomax einen fatalen 2-Millionen-Fehler entdecken, wird der honigsüß und läßt sie auf eine Wochenend-Party in sein Strandhaus ein. Das aus gutem Grund: Er will die beiden aus dem Weg schaffen, denn Bernie hat das Geld der Mafia spendiert. Die Mafia wiederum hat genügend vom unzuverlässigen Bernie und setzt einen Killer auf ihn an. Der verpaßt ihm eine nette Überdosis Heroin in den Hosenboden — Bernie ist mausetot, als Richard und Larry eintreffen. Doch außer den beiden scheint das keiner zu merken. Sie beschließen, einfach so zu tun, als wäre gar nichts geschehen. Dank Sonnenbrille und eingefrorenen Lächeln verkauft der Tote seinen Pörsche, schläft mit seiner Freundin und verhilft Richard und Larry zu einem haarsträubenden Abenteuer (und Richard endlich zu einer Freundin).

Das Gespinnst Drehbuchautor/Regisseur Ialtchik knirscht aus, das sie liebevoll durchnuden. Was allein dem armen Bernie im Lauf des Films passiert, ist aufzählenswert: Er wird mit Heroin vollgepumpt, erwürgt, ins Meer geschmissen, eingegraben und erschossen — ziemlich happig für einen Sargkandidaten. Die Besetzung spielt die Komödie routiniert, wenn auch die absoluten Höhepunkte fehlen. Eine gelungene Variation von Hitchcocks "Immer Trouble mit Harry". Wer sich für eine nette Komödie interessiert, sollte unbedingt zugreifen.

**Regie:** Ted Kotcheff  
**Produzent:** Robert Klane/  
Malcolm R. Harding  
**Drehbuch:** Robert Klane  
**Hauptdarsteller:** Andrew  
McCarthy, Jonathan Silverman,  
Cathrine Mary Stewart  
**Laufzeit:** 103 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 16 Jahren  
**Video-Anbieter:** Highlight  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

BUCH



## Erdenkind

Ohne das Wissen der Bevölkerung versetzt die Regierung Wasser und Nahrung mit dem neu entdeckten "Unsterblichkeits-Serum". Die anfängliche Euphorie schlägt allerdings bald in Haß um, als bekannt wird, daß das Serum nur bei Jugendlichen wirkt. Massaker in Kinderkliniken und Schulen sind eine der erschreckenden Folgen. "Erdenkind" ist der erste Band der Trilogie von den "Unsterblichen". Alle drei Bücher sind spannend geschrieben. *hlmf*

**ISBN:** 3-453-03473-2  
**Autor:** Sharon Webb  
**Verlag:** Heyne  
**Preis:** 8,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

BUCH



## Antikörper

Wer schon bei dem Gedanken an rohes Fleisch ein gewisses Magenkrümmen feststellt, der sollte "Antikörper" nicht anfassen. Dieses keineswegs jugendliche Buch beschreibt und berichtet über Personen, die der Sekte des Kybernetischen Tempels angehören. Oberstes Ziel: alle natürlichen Teile des Körpers durch künstliche ersetzen — koste es was es wolle. Dieser Roman geht im wahren Sinne des Wortes "unter die Haut". *mg*

**ISBN:** 3-404-24129-0  
**Autor:** David J. Skal  
**Verlag:** Bastei Lübbe  
**Preis:** 7,80  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

BUCH



## Mona Lisa Overdrive

Es gibt wohl kaum einen Computerspieler, der nicht Interplays Umsetzung des Science-fiction-Klassikers "Neuromancer" kennt. Mit "Mona Lisa Overdrive" ist nun der dritte und letzte Teil der "Cyberpunk"-Trilogie erschienen. Der amerikanische Kult-Autor William Gibson zieht auch in diesem abschließenden Band alle Register seines Könnens. Wieder nimmt er den Leser mit auf eine furiose Reise in die Weiten der Computermatrix. Sein Universum ist bevölkert mit den exotischen Blumen der elektronischen Zukunft. Eine Welt der Neon-Kids, auf der ständigen Suche nach den neuesten Drogen und dem schnellen Vergessen; die eigenen Bedürfnisse gesteuert von den alles beherrschenden Konzernen; multinationale Konglomerate, die die Gesellschaft bis in die letzten Winkel und Nischen kontrollieren und bestimmen. Der letzte Freiraum, neben der Flucht in den Drogenrausch, ist die "Matrix". Das weltumspannende Datenetz, in das sich die "Konsolen-Cowboys" (die letzten Helden dieser Epoche) "reinhacken" und auf die Reise gehen. In diesen künstlichen, elektronischen Landschaften hinter der Frontscheibe des Monitors suchen sie die Schwachstellen des Systems. Hier findet das eigentliche Leben statt; nicht in der wirklichen Welt, die den Menschen keine Freiräume läßt.

Gibsons Trilogie, mit den Bänden "Neuromancer" (Heyne 4400), "Biochips" (Heyne 4529) und "Mona Lisa Overdrive" (Heyne 4629), ist jedem Computer- und Spiele-Fan vorzuziehen zu empfehlen. Man kann sich der Faszination seiner Welt kaum entziehen. Die Vorstellung, selber einmal durch den Cyberspace zu reisen, ist schon sehr reizvoll und verlockend. Allerdings muß jeder für sich selber entscheiden, ob so eine Welt noch lebenswert ist. Als möglicher Zukunftsentwurf ist sie jedoch durchaus vorstellbar. *vw*

**ISBN:** 3-453-03886-X  
**AUTOR:** William Gibson  
**VERLAG:** Heyne  
**PREIS:** 9,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
hervorragend





Spiel's noch einmal Sam: Famose Grafik wie Magnetic Scrolls Adventure "Wonderland"



Oben seht ihr einen Schnappschuß aus "E-Swat", unten ein Gruppenbild des Bullfrog-Teams.

Und was gibt's in vier Wochen? Wir werfen einen Blick auf die aufgepeppten 16-Bit-Versionen des Lucasfilm-Klassikers **"Ball Blazer"**. Außerdem berichten wir über den "Populous"-Nachfolger vom Bullfrog-Team: **"Powermonger"** sieht auf den ersten Blick äußerst vielversprechend aus. Nicht weniger eindrucksvoll präsentiert sich Magnetic Scrolls neuester Adventure-Streich **"Wonderland"**. Natürlich gibt's wie gewohnt kompetente Tests, einen knackigen Aktuell-Teil und als Schmäckerl einen tollen Wettbewerb, wo als erster Preis ein **reinrassiger Spielautomat** von Konami winkt. Wer bei seinem Lieblingsspiel nicht weiterkommt, der darf sich auf 32 Seiten Power-Tips freuen. Für "Modulisten" haben wir u. a. das furiose Ballerspiel **"Thunderforce III"** (Mega Drive), die Action-Metzelei **"E-Swat"** (Mega Drive), die Geduldssprobe **"Shanghai II"** (PC-Engine) und das sportliche **"Golf"** (Game Boy) auf Lager.

POWER PLAY

9

erscheint am

17. August 1990



Neugierig...?

# BACK TO THE FUTURE II

III PART



Mirrorsoft

United Software





# FLIMBO'S *Quest*

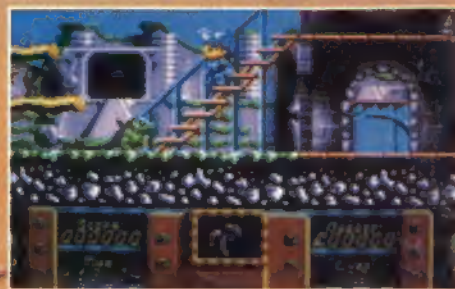


**M**an nehme... einen Helden (Flimbo), gebe ihm wenig Geld und noch weniger Zeit — aber ein reizendes Mädel an seine Seite (Pearly).

Nun würze man das Ganze mit einer Entführung seiner Herzensdame, füge noch ein paar unvorhergesehene Schwierigkeiten hinzu, rühre einmal kräftig um und köchele auf großer Flamme.

Flimbos Quest — ein Jump & Run für Feinschmecker!

ACTUAL AMIGA SCREENSHOTS



Erhältlich für C64, AMSTRAD, AMIGA, ATARI ST  
Vertrieb: United Software GmbH · Hauptstraße 70 · 4835 Rietberg 2